付録 戦国大戦 −1582 日輪、本能寺より出ずる−【EX】福島正則
平成25年3月30日発行・発売(毎月1回30日発行・発売) 第14巻 第5号 通巻156号
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア
2013
May
No.156
特別定価
1180yen

# ARCADIA

攻略
●どう違う!? 日韓キャラ情勢
鉄拳アンリミテッド
●好評企画第二弾! 強者に聞く「BBCP」秘術
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA
●今月も新武器・新マップの詳細を掲載!
ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0
●最新攻略を追跡!
UNDER NIGHT IN-BIRTH
●進化し続ける攻略!
GUILTY GEAR XX ACORE PLUS R
●システム&キャラクター紹介
ファントムブレイカーAC

巻頭特集1
●最新情報を駆使して戦場を往け!
# 戦国大戦
## −1582 日輪、本能寺より出ずる−
●「阿修羅への道 第弐章」前半戦を現地取材!
新たな阿修羅に刮目せよ!
## 新生「阿修羅」進軍記
●今からでも最前線に参戦できる!
戦場を生き抜くための秘けつを学ぶ
## 戦国新兵訓練所 特別編
●新規参戦新宴武将「忍者軍団」を徹底解析!
## 宴武将を徹底解析

新作
●大規模ロケテ開催!
LoVランカーたちの動向は!?
LORD of VERMILION III
●第弐次解放戦争終結!
追加キャラクター「リューシャ」を攻略!
ガンスリンガー ストラトス
●必見! シリーズ最新作
「Dance Dance Revolution」&
96氏インタビュー!!
BEAT MAXIMUM
●今井神先生
熱筆!!!!!
召還! 剣豪学園
●単行本発売で
ますますパワーアップ!
恋姫☆ようちえん
●単行本発売で
新展開!
かくげいぶ!
●大空駆ける
戦士たちのストーリー!
弾幕少女
●大人気御礼の
増ページ!!
WARNING!! ダライアスさん
●単行本「拳の巻」大反響!
闘神が伝える格ゲーの極意!
ウメハラコラム

巻頭特集2
●WCCF大攻略中!!
# WCCF IC 2011-2012
●最新情報を公開!!
ウワサの『Ver.2.0』とは?
●徹底検証!!
コンビネーションチームスタイル
●好評コミック
『WCCF』だね!! in キョウヘイくん
●有名監督がズバリ!
カードレビュー

特別カード付録
●新計略で戦場を駆けろ!
戦国大戦−1582 日輪、本能寺より出ずる−
## 【EX】福島正則






サンディスク メモリースティック PRO デュオ™ カード
2GB/4GB/8GB/16GB/32GB

サンディスク SDHC™ カード
4GB/8GB/16GB/32GB

サンディスク モバイルウルトラ™ microSDHC™ UHS-I カード
4GB/8GB/16GB/32GB

Xbox 360® USBフラッシュメモリ
8GB

フラッシュメモリーカード 世界*・国内**シェア No.1

大容量 大量のデータ保存が可能

安心の長期保証*1 専業メーカーだからできる安心保証

ゲームにもサンディスクのメモリーカード

www.sandisk.co.jp サンディスク 検索

*2010年Gartner調べ（Gartner Dataquest No. G00211697 03/25/2011）。**GfK Japan調べ（国内の有力家電量販店販売実績集計/2010年）。 *1 各製品の保証内容に基づきます。・SanDiskおよびSanDiskのロゴ、およびSanDisk Mobile Ultra、サンディスク モバイルウルトラの名称は、アメリカ合衆国およびその他の国におけるSanDisk Corporationの商標または登録商標です。・SDHC、microSDHCのマークおよびロゴはSD-3C LLCの商標です。・Memory Stick、メモリースティック、Memory Stick PRO Duo、メモリースティック PRO デュオおよびロゴマークは、ソニー株式会社の登録商標または商標です。・Xbox 360、Xbox関連ロゴは、米国Microsoft Corporationおよび/またはその関連会社の商標で、Microsoftのライセンスを受けて使用しています。・その他記載されている会社名およびロゴマーク、製品名は各社の商標または登録商標です。※実際の製品デザインは異なる場合があります。※オープン価格

タイトルロゴ&表紙デザイン :Smile Studio(福島トオル)
No.156
2013 MAY



©SEGA

# 特集1 新たな阿修羅に刮目せよ!!






**特別付録**
戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる-
【EX】福島正則




# 特集2 LORD of VERMILION Ⅲ



## ゲームタイトル(50音順)



## 連載・読み物(掲載順)



かくげいぶ! 出張版 by IKa




PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

AD 表2 サンディスク 表4 アークシステムワークス

発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元／株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

©2013 ENTERBRAIN, INC. All rights reserved. No part of this magazine may be reproduced of transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying and recording, for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN, INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

# 新たな阿修羅に刮目せよ!!




戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

# 新生「阿修羅」進軍記

## エリア大会から最新攻略まで、怒濤の大特集

今月は、先日全エリアの日程が終了した公式エリア大会「阿修羅への道 第弐章」を大特集！ 各エリア覇者のインタビューや注目主君、さらには、本人よる試合解説など盛りだくさん！ 参加者はもちろん、すべての『戦国大戦』プレイヤーも一緒に大会の興奮を再び味わおう！

また、後半は新宴武将「忍軍団」たちや、付録の【EX】福島正則の詳細、オススメデッキに加え、攻略コーナー「戦国兵士訓練所」での兵種アクションのダメージ量検証など、攻略情報も満載！

そして、戦国大戦界リレーコラムでは、キラキラ王子こと、声優、菅沼久義さんが登場！ 気になる「生祭」以外でのプレイングとは!?

『戦国大戦』を余すところ無く楽しむための情報満載の特集を思う存分たん能しようぞ！



「阿修羅への道 第弐章」をガッチリ攻略！ 新生阿修羅たちのインタビューが読めるのはココだけ！




関東・北関東エリア覇者本人による決勝の解説も掲載。勝負の決め手を学べ！



攻略コーナー戦国兵士訓練所では兵種アクションのダメージについて学ぼう！



追加宴武将の「忍軍団」を性能からオススメデッキまで解説！

# 「阿修羅への道 第弐章」を攻略！

**非常にハイレベルな内容となった今大会をさまざまな要素で攻略していく！　きっと今後のプレイに役立つ情報があるはず！**

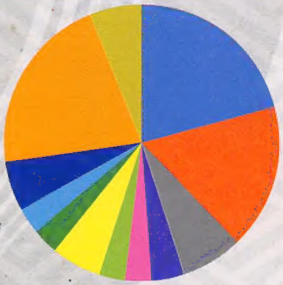
## エリア別使用率ランキング

※編集部調べ

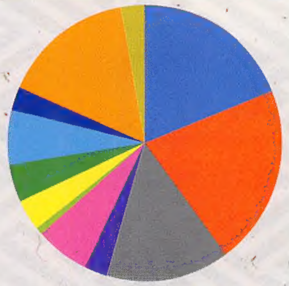
ここではまず、今大会のカード使用状況から解説していこう。下の図と表を見ていただければ分かる通り、通常のランキングとは少々異なる結果となっている。まず目に付くのが【UC】仁科盛信。開催前のVer.UPにて、【2.0SR】前田利家、【2.0SR】柴田勝家の計略がマイルドに調整された結果、台頭を始めた武将だ。これに合わせて【R】甘利虎泰などの武田家の優秀な武将にも再び注目が集まっているのが分かる。武家単位で見ると、今大会では、通常のランキングより織田家の使用率が高くなっている。二武家で組みやすい優秀なスペック、計略を持つ武将が多いことがその理由だろう。

逆に出場主君たちの優先順位に合わないのか、通常ランキングで使用率の高い【UC】波多野秀尚、【SR】上泉信綱などは非常に少ない結果となった。

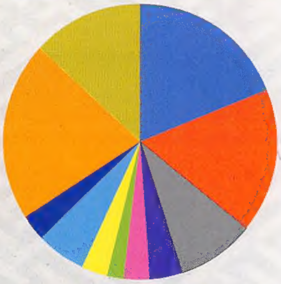
### 関東・北関東エリア



### 東海エリア



### 関西エリア



### 通常ランキング



■織田家、■武田家、■上杉家、■今川家、■浅井・浅倉家、■本願寺、■北条家、■毛利家、■島津家、■伊達家、■豊臣家、■他家

**関東・北関東エリア**

| カード使用率 | | |
|---|---|---|
| 使用率 | カードNo. | 【レア】武将名 |
| 1位 | 武058 | 【UC】仁科盛信 |
| 2位 | 【R】加藤清正（日輪）、【R】甘利虎泰、【UC】松姫 | |
| 5位 | 【C】塙直政、【R】森欄丸 | |

| キーカード使用率（※1） | | |
|---|---|---|
| 使用率 | カードNo. | 【レア】武将名 |
| 1位 | 武058 | 【UC】仁科盛信 |
| 2位 | 豊034 | 【2.0SR】前田利家 |
| 3位 | 豊015 | 【SR】蒲生氏郷 |

**東海エリア**

| カード使用率 | | |
|---|---|---|
| 使用率 | カードNo. | 【レア】武将名 |
| 1位 | 武058 | 【C】矢沢頼綱 |
| 2位 | 織061 | 【R】森長可 |
| 3位 | 【C】武井夕庵、【C】田中吉政、【C】高山友照、【R】加藤清正（日輪）、【R】森蘭丸、【UC】仁科盛信 | |

| キーカード使用率（※1） | | |
|---|---|---|
| 使用率 | カードNo. | 【レア】武将名 |
| 1位 | 織061 | 【R】森長可 |
| 2位 | 武058 | 【UC】仁科盛信 |
| 3位 | 武014 | 【1.0R】高坂昌信 |

**関西エリア**

| カード使用率 | | |
|---|---|---|
| 使用率 | カードNo. | 【レア】武将名 |
| 1位 | 武058 | 【UC】仁科盛信 |
| 2位 | 【C】大熊朝秀、【C】武井夕庵、【C】田中吉政、【C】高山友照、【R】絶姫 | |

| キーカード使用率（※1） | | |
|---|---|---|
| 使用率 | カードNo. | 【レア】武将名 |
| 1位 | 武058 | 【UC】仁科盛信 |
| 2位 | 他083 | 【R】二階堂阿南 |
| 3位 | 豊015 | 【SR】蒲生氏郷 |

**通常ランキング**

| カード使用率 | | |
|---|---|---|
| 使用率 | カードNo. | 【レア】武将名 |
| 1位 | 他085 | 【UC】波多野秀尚 |
| 2位 | 豊012 | 【R】加藤清正 |
| 3位 | 武058 | 【UC】仁科盛信 |
| 4位 | 豊012 | 【C】大熊朝秀 |
| 5位 | 上053 | 【UC】北条景広 |

| キーカード使用率（※1） | | |
|---|---|---|
| 使用率 | カードNo. | 【レア】武将名 |
| 1位 | 他085 | 【UC】波多野秀尚 |
| 2位 | 豊012 | 【R】加藤清正 |
| 3位 | 豊015 | 【SR】蒲生氏郷 |

## 各エリアの決勝 & 準決勝動画が公開中！

今大会の決勝、準決勝の試合動画が公式サイトで公開中。また、5ページからの新阿修羅へのインタビューでは、優勝者自らに試合の見どころなどについて語ってもらったので、ぜひとも併せてチェックしてほしい！　どのエリアも非常にハイレベルで見どころ満載の内容となっているぞ。

**阿修羅への道 第弐章 URL<http://sengoku-asura.sega.jp/>**

## 後半は次号に掲載予定！

スケジュールの都合上、残念ながら詳しく紹介できなかった関東以外のエリアも、4月30日発売予定の次号にてしっかりとフォロー予定なので、お楽しみに！　個性的なデッキが多い新生阿修羅たちのデッキ作成の秘密などを詳しく紹介していくぞ。

# 同時開催された新たなビギナー向けイベント「初陣祭」

今大会と合わせて、関東エリアと関西エリアでは、『戦国大戦』ビギナーのためのイベント、「初陣祭」が開催された。セガ『戦国大戦』広報にしじまん氏によるゲーム解説と、インストラクター＆花田　勝氏主催による分かりやすい解説により、会場では新たな主君が誕生した。



普段なかなか聞くことができない疑問点が解決し、大喜び！



イベントでは、にしじまん氏の意向により女性が大活躍し、華やかな内容となった。



プレイヤーコミュニティ作成のきっかけにもなった素晴らしい企画となった。

## 「初陣祭」参加者の声

——参加された感想をお聞かせください。

何回か触ったことがあったんですが、うまくならなくて……。今回、教えてもらってなんとなくコツがつかめたので、これからはもう少しうまくできそうな気がします！

——戦国大戦をはじめたきっかけは？

もともと声優の三浦さんのファンで、「生祭」をみたのがきっかけでした。始めてみると、いろいろな声優さんの声を聞けるのはもちろん、私たちが遊んでも面白いので、いままで続けてます。これからもこういった機会があれば参加してみたいです。（20代女性）

（※1）キーカードについて：計略使用頻度や、デッキでの重要性などの要素から編集部が独自に判断したカードとなります。
（※2）通常ランキングについて：通常ランキングは、「戦国大戦.NET」で公開されている、ゲーム全体の使用率情報です。（調査は3月18日）
（※3）スケジュールの関係上、西日本エリア、東海エリアの使用率は来月号にて掲載予定です

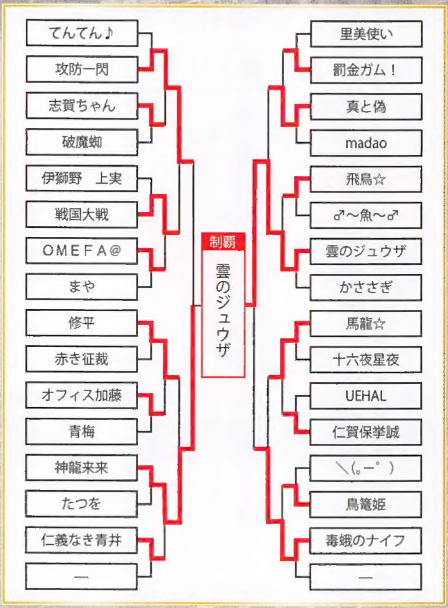


# 関東エリア

## ランカー率トップの超激戦区を制覇したのは!?

今回の5エリアの中で、もっともプレイヤー人口の多い地域といえる関東エリア。おのずとトップランカーの人数も地域最多となり、全国頂上対決さながらの激戦が繰り広げられた!

**関東エリア基本情報**
決勝トーメント参加人数:30名
開催店舗:クラブセガ秋葉原新館
開催日:3月9日(土)




## 最大の激戦区を制したのは果して!?

「阿修羅への道 第弐章」最初のエリア決勝開催となり、最大の激戦が予想されていた関東エリア決勝。一回戦で初代阿修羅の「たつを」主君が敗北する波乱の展開から始まり、すべての試合が予想以上の内容となった。そして、「たつを」主君に勝利した「神龍来来」主君が、生祭メンバーたちが揃う激戦ブロックを勝ち上がり、決勝へ進出。対する右ブロックでは、終始安定した立ち回りで「雲のジュウザ」主君が勝ち上がり決勝にたどり着く。後のエリア決勝の行方に大きな影響を及ぼすであろう関東エリア決勝戦は、武田家単デッキ同士の対決で幕を開けた!



会場のクラブセガ秋葉原の特設スペースは超満員! 多くのギャラリーが見守る中、「生祭」メンバーも多数出場した激しい激戦が繰り広げられた!



## 準優勝 神龍来来主君

——準優勝、おめでとうございます。

**神龍来来(以下、神龍)**　正直に言えば悔しかったです。決勝戦に辿り着くまでに、並みいるプレイヤーさんたちと対戦してきたので、せっかく決勝まできたのだから優勝したかったというのが本音ですね。特に、仁義なき青井さんなど優勝を期待されているプレイヤーの方たちを蹴落として勝ち上がってきたわけで、そういった方たちの気持ちも背負っているんだという意識がありました。

——いつごろから優勝を意識したのでしょうか?

**神龍**　ランカーの中でも上位に居るトッププレイヤーたちが集った大会であったので、「俺が優勝してやるんだ」といった強い意志はありませんでした。ですが、調子自体は悪くなかったと思います。一回戦では、たつをさんに良い形で勝つことができましたし、何より、無欲という精神状態で挑めたというのが、ここまでの良い結果をもたらしてくれたのかもしれません。決勝戦で相手の虎口攻めを読み勝ったときは、「これは勝ったかも」と、一瞬舞い上がってしまい、そこから逆転されてしまいましたね(笑)

——相性がキツいと感じる相手はだれでしたか?

**神龍**　プレイヤー相性として、修平さんには負けても仕方がないと思っていました。モニターには映っていなかったのであまり取り上げられてはいませんでしたが、自分にとってはかなりいい試合ができたのではと思います。このデッキは普段から使用している使い慣れたデッキですが、基本的に部隊全体の武力を上昇させてゴリ押ししてくる相手には相性が悪いです。なので、この大会は、そういったタイプが少なかったのも功を奏したのかもしれません。

——今大会のMVPカードはどれですか?

**神龍**　間違いなく【UC】仁科盛信ですね! 絶好調の活躍ぶりだったと思います。

——読者に向けてひと言お願いします。

**神龍**　【1.1SR】武田信玄はとても強いカードでぜひおすすめしたいと思います。みなさんもぜひ使ってみてください!

### 神龍来来主君使用デッキ

上位ランカー陣を次々と打ち破ったデッキ。これからすべてのエリアで猛威を振るうこととなる【UC】仁科盛信を組み込んだ「瀬田に旗を」デッキだ。全体的なスペックの高さや、少なめの士気で効果の高い計略を盾に、序盤から強気な攻めも可能で、豊臣家などにも戦いやすいのが強みだ。



| No. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 統率力 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 武 007 | 【C】大熊朝秀 | 1.0 | 槍足軽 | 3 | 4 | 叛逆の狼煙(4) |
| 武 026 | 【UC】土屋昌次 | 1.5 | 騎馬隊 | 5 | 6 | 悍馬一閃(4) |
| 武 037 | 【C】矢沢頼綱 | 1.5 | 槍足軽 | 5 | 6 | 覚悟の構え(3) |
| 武 047 | 【1.1SR】武田信玄 | 3.0 | 騎馬隊 | 8 | 12 | 瀬田に旗を(6) |
| 武 058 | 【UC】仁科盛信 | 2.0 | 槍足軽 | 7 | 5 | 万死の抵抗(5) |

**戦国はみだし版**　**「阿修羅への道 第弐章」とは:**「阿修羅への道 第弐章」とは、全国を六つのエリアに分け、それぞれのエリアごとに頂点を決める、エリア完結型の公式大会。二回目となる今回は、前回までの東北、関東、東海、関西、西日本エリアに加え、北関東エリアが新設された。全国のセガ·AGスクエア店舗、約150店舗が参加する大規模な大会となった。

# 優勝 雲のジュウザ主君




——優勝おめでとうございます。まずはご感想をお願いします。

**雲のジュウザ（以下、ジュウザ）**　ありがとうございます。素直にうれしいですね！　今回はまったく自信が無く、大会ならではの空気感を楽しめればいいかなという気持ちでの参加でしたが、そのおかげで緊張した試合が一つも無かったのがよかったのかもしれませんね。

——トーナメント表を見てどうでしたか？

**ジュウザ**　正直言ってキツイブロックだなと思いました。神龍来来君が居たブロックに次いで、僕の居たブロックに強豪が集まっていたと思います。自分のデッキは【UC】仁科盛信と、【2.0SR】武田勝頼を中心にした万死デッキでしたが、これがダメージ計略に相性が悪くて……。かささぎさんや修平くんなど、ダメージ計略を持つ【R】蜂須賀小六を使うプレイヤーと同じブロックになってしまい、さすがにキツイなと思いました。少々、博打要素が強かったですが、家宝を工夫したら何とかなったなといった感じですね。優勝を意識するようになったのは真と偽さんに勝てたときです。普段は全く勝てていない相手で【SS】雑賀孫市の計略で騎馬隊の突撃を封じられてしまうのも鬼門でしたが、順調に勝つことができたので、ここでいい波に乗れた気がしました。

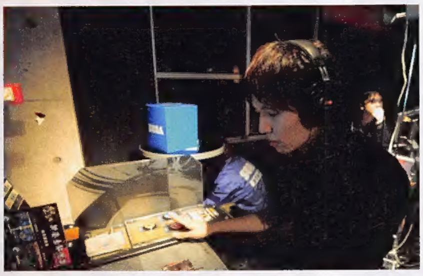
——自身の強みはどのような要素だと思いますか？

**ジュウザ**　僕はあまり人が使わないカードを重要視しています。大会という大舞台で経験したことが無いカードと対戦するのは大きなプレッシャーになると思います。そういった、相手に手の内を知られないようにするというのが自分の強さかもしれません。

もちろん、それを狙うというよりも、単純に新しいデッキを使ってみたいという気持ちもありますけどね。今回も今まで使っていた【R】成松信勝を使おうかとも考えましたが新鮮味が無かったので、最近引いた【2.0SR】武田勝頼を使ってみました。こういった比較的大会直前のデッキ変更というのも強みかもしれません。前回の「阿修羅への道」でも当日の朝にデッキを決めてましたしね（笑）。

——読者に向けてひと言お願いします。

**ジュウザ**　勝てなくて挫折してしまう人もいるかもしれませんが、そこで諦めてしまわないでください。「勝てないからつまらない」のではなく、「勝てないからこそ面白い」と思えることも重要かと思います。単純な勝敗にこだわるよりも、「勝つためにはどうすればいいのかという、勝ちへのプロセス」を考えることが何よりの楽しみだと思えば頑張っていけると思います。また、一人でプレイして煮詰まってしまった方はゲームセンター内で誰かに話しかけてみるのもいいと思います。これからも一緒に『戦国大戦』ライフを楽しんでいきましょう！



## 勝てないからこそ面白いゲームです！

### 雲のジュウザ主君使用デッキ

兵力減少時の武力上昇値、槍撃、突撃ダメージアップ効果が高く、条件が揃った際の爆発力が非常に高い万死デッキ。現状、攻め上がるタイプのデッキは瞬間火力を求められるため、騎馬隊を二枚入れるタイプが主流となりつつあり、この形に落ち着いたとのこと。



| No. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 統率力 | 計略名（士気） |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 武033 | 【UC】原昌胤 | 1.5 | 騎馬隊 | 4 | 7 | 前線への采配（4） |
| 武034 | 【UC】保科正俊 | 2.0 | 槍足軽 | 8 | 4 | 槍弾正（4） |
| 武054 | 【2.0SR】武田勝頼 | 2.5 | 騎馬隊 | 8 | 6 | 万死一生（7） |
| 武058 | 【UC】仁科盛信 | 2.0 | 槍足軽 | 7 | 5 | 万死の抵抗（5） |
| 武060 | 【UC】松姫 | 1.0 | 槍足軽 | 2 | 5 | 新館御料人の幕（4） |

## 新生阿修羅が語る決勝戦の勝負どころ

### 序盤　開幕のぶつかり合い

相手が騎馬隊と槍足軽のデッキだと、鉄砲隊による遠距離から一方的に射撃される心配が無いので、部隊を最前線に配置します。おそらく統率力の高い【1.1SR】武田信玄が前線に出て乱戦し槍撃を封じてくると予想しましたが、こちらには2コストの槍足軽が二枚居るのに対して、相手には一枚しかいないことから、開幕の押し合いではこちらに分があると判断しました。【1.1SR】武田信玄を撃破し、そのまま攻城まで持ちこめたらよかったのですが、【2.0SR】武田勝頼が迎撃され攻め込められず、結果的に攻城ができなかったものの、無理な攻めを抑止できたという意味では、良い展開になりました。

### 中盤　一度目の采配のぶつかり合い

中盤、うまく【UC】仁科盛信を撃破されてしまい、相手は万全な状態での「瀬田に旗を」で仕掛けてくるのが見えていましたから、かなり苦しい展開だと感じました。こちらも【UC】仁科盛信の復活を待って士気を温存していたら落城してしまうので、2コストの槍足軽が居ない状況ですが、「万死一生」で対抗するほかありませんでした。【2.0SR】武田勝頼の「万死一生」は兵力が少ないほど、武力上昇値が高くなります。また特技〈気合〉も所持しているので、場面にもよりますが、多少迎撃を受けるリスクがある場合でも強気に攻め迎撃を受けたら計略を使うという方法もとれるのが強みですね。

### 終盤　士気差が生じたぶつかり合い

「瀬田に旗を」は統率力が上がり、押し合いに強いので虎口攻めを狙われやすいです。そのため、終盤まで、あえて少しリードされているというシチュエーションをキープしています。さらに、後半こちらのライン上げを警戒して「瀬田に旗を」を使ってくれたのが決め手になりました。こちらは家宝の全軍復活で態勢の立て直しが可能ですから、あまり恐くありません。むしろ、これにより士気差がつきました。終盤のぶつかり合いで相手が「瀬田に旗を」でしか対抗できないのに対して、こちらは「万死一生」＋$\alpha$が使えます。この＋$\alpha$がすごく大きくて、これが試合を決着つけたのだと思います。

戦国はみだし版

**エリア決勝大会までの道のり:**今回、取材を実施した各エリア決勝大会に出場するには、店舗代表の座を獲得するため「店舗予選大会」に出場し、一位で通過する必要がある。
**店舗予選大会ルール:**店舗予選では、店舗ごとに多少の違いが生じる可能性があるが、基本的なルールは「店内対戦モード」にて全国対戦などと同様に9コストでの戦いとなる。



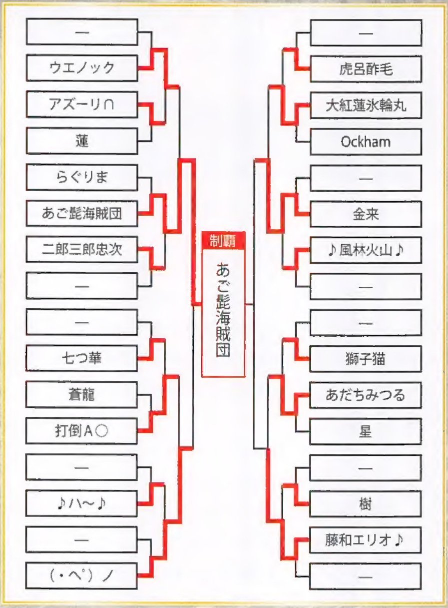
# 北関東エリア

## 新設エリアは初回から修羅の国となる！

**新設エリアながら、そこに集うは、以前の関東と九州エリアの猛者ばかり！　大戦シリーズの常連から、『戦国大戦』から参戦の主君など、幅広いプレイヤー層が激戦を繰り広げた。**

**北関東エリア基本情報**

決勝トーメント参加人数：21名
開催店舗：セガ ワールド 宇都宮
開催日：3月10日（日）




## ベテラン勢 vs 新規参入勢!?

前回は東北と関東に組み込まれていた地域が集まり、今回から新設された北関東エリア。前回、東北エリアで阿修羅となった蒼龍主君には、いずれかのエリアで出場するか選択が可能となり、この北関東での出場となったが、惜しくも一回戦で敗退。そのほかにも序盤で優勝候補たちが破れる波乱の展開を向かえた。そんな中、決勝の部隊にたどり着いたのは、『三国志大戦』シリーズから活躍を見せるベテラン勢の「金来」主君と、『戦国大戦』からの新規参入となる「あご髭海賊団」主君。大戦シリーズの新たな時代を占う一戦の行方はいかに!?



優勝候補の一角であったアズーリ∩主君を、開幕早々の強気な「獅子の牙城」デッキで打ち破ったウエノック主君を筆頭に、北関東エリアもさまざまなドラマが生まれた！



## 準優勝　金来主君

——準優勝のご感想をお願いします。

**金来**　せっかく決勝戦まできたので、ぜひとも優勝したかったです！

——いつごろから優勝を意識したのでしょうか？

**金来**　トーナメントの組み合わせで別ブロックにランカーが固まっていたこともあり、決勝までは勝ち上がれるという自信はありました！　また、決勝戦の相手のあご髭海賊団さんとはデッキの相性も悪くなかったと思いますので、優勝できる可能性は高かったと思いましたが……。悔しいですね。

——ご自身以外の結果を見て、どのような印象を受けましたか？

**金来**　♪ハ～♪さんはデッキも強く、実力も兼ね備えたプレイヤーなので、決勝戦まで勝ち上がってきてもおかしくはないと思いましたが、残念ながら一回戦で敗退と、かなり予想外でしたね。残るは実力からすると（・ヘ゜）ノさん、もしくはあご髭海賊団さんのどちらかになるかなと思いましたが、二人のデッキ相性の差もあり、あご髭海賊団さんが順等に上がってきたなといった印象です。

——苦戦した相手はどなたでしたか？

**金来**　決勝戦のあご髭海賊団さんです。まず、開幕の攻めにおいて一度でも攻城できていれば、違った結果になったのではないかなと思います。そして最大の敗因としては虎口攻めの読み合いに負けたことですね。〈攻城〉持ちの武将で三択の読み合いに持ち込んだまではよかったのですが。……が、これはしょうがないかなとは思っております。

——MVPカードはどのカードでしたか？

**金来**　キーカードの【2.0SR】前田利家が強いカードでしたし、一番活躍をしていたのではないでしょうか。このカードの強さを生かした立ち回りに集中できたのはよかったかと思いました。

——読者に向けてひと言お願い致します。

**金来**　今回は準優勝という結果になりましたが、次にこういった大会が開催されたそのときこそは、必ず優勝してみせます。応援よろしくお願い致します！

### 金来主君使用デッキ

【2.0SR】前田利家に島津の車撃ちを合わせた利家＋島津デッキ。このデッキは全国ランカーたちがこぞって使っていることからも、その強さはお墨付き。しかし、実際に運用するにはしっかりとした槍撃を出すスキルと、鉄砲の射撃技術が必要となる。まさにプレイヤーの実力が問われるデッキだ。



| No. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 統率力 | 計略名（士気） |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 島010 | 【C】鎌田政年 | 1.5 | 騎馬隊 | 5 | 4 | 不屈の構え(4) |
| 島027 | 【C】種子島久時 | 1.5 | 鉄砲隊 | 6 | 2 | 攻城射撃の構え(3) |
| 島033 | 【C】入来院重時 | 1.0 | 鉄砲隊 | 3 | 3 | 不屈の構え(4) |
| 豊012 | 【R】加藤清正 | 1.5 | 槍足軽 | 6 | 5 | 日輪の猛勇(4) |
| 豊022 | 【C】田中吉政 | 1.0 | 槍足軽 | 2 | 5 | 正兵の構え(4) |
| 豊034 | 【2.0SR】前田利家 | 2.5 | 槍足軽 | 8 | 6 | 豪放磊落(5) |

**戦国はみだし版**　**エリア決勝大会ルール1：**エリア決勝大会のルールも基本的な「店内対戦モード」、「9コスト同士」というルールに変更はないが、いくつか違いがある。まず、一部店舗では可能だった「毎試合ごとのデッキ変更」はNG。その代わりに、サイドボードとして、通常の9コストから2コストをプラスした、11コストのカードを事前登録し、その中でのみ毎試合変更が可能となっている。




# 優勝 あご髭海賊団主君

——優勝したご感想をお願いします。

**あご髭海賊団（以下、あご髭）** 準決勝戦ではこだわりの【R】今川氏真を【SR】瀬名に変えて、（・ヘ）ノさんにメタったデッキにしてしまったことが若干の心残りですが、こういった大きな大会で優勝するのは初めてですし、やっぱりうれしいですね。

——トーナメントを見た時の感想をお願いします。

**あご髭** 相性が悪いかなと思っていた金来さんと別ブロック正反対のブロックになり一安心してました。けれど、同グループ内に♪ハ～♪さんや（・ヘ）ノさんがいたこともプレッシャーとなりましたが、彼らが最初に潰しあいとなる位置にあったので、僕にとって悪くはないかもしれないと思いました。

——どのくらいから優勝を意識されましたか？

**あご髭** 現Ver.になって、【C】十河一存、【宴】庵原忠胤、【R】今川氏真と三枚のキーカードに修正が入り、このデッキで勝負するのは正直厳しいかと思っていましたので、まずはこだわりのデッキで大会を楽しむことを意識していました。優勝を意識したのは（・ヘ）ノさんに勝てたときですね。（・ヘ）ノさんのデッキには「蹴鞠シュート」が全く効果が無いので、逆に・ヘ）ノさん用に仕込んでいたサイドボードの【SR】瀬名にした場面で、ここまでやるなら優勝しないと！という意識が出てきました。

——自身のウリはどのような要素だと思いますか？

**あご髭** グダらせることですね。常に相手のやりたいことをさせず、戦場を荒らし、相手の足並みを崩していくのが自分のスタイルであり強みだと思います。

——今回のMVPカードはどのカードでしょうか？

**あご髭** 決勝戦で大活躍した【R】今川氏真です。二回の「蹴鞠シュート」は大きかったですね。

——決勝戦で勝利した決め手はどこでしたか？

**あご髭** 相手の三択の虎口攻めを読んだことですね。あれを止めていなければ勝てなかったでしょう。

——大会を優勝して今後の『戦国大戦』に対する意識などは変わりそうですか？

**あご髭** もともと大会は好きで参加してきましたが、仁義なき青井さんなど強いプレイヤーが立ちはだかり、今回も大会前に使用しているカードに修正が入ったりと困難が続いていました。そういったこともあって、今回は楽しむことを前提に挑みましたが、優勝という結果を残すことができましたので、今後も『戦国大戦』をプレイしていく上で間違いなく、大きなモチベーションアップにつながると思います。



——読者に向けてひと言お願いします。

**あご髭** 僕はあまり神経質にプレイするタイプではないのですが、それでも頑張ればランカーになることができました。みなさんも気負わず、『戦国大戦』を一緒に楽しんでプレイしていきましょう！

## 勝負の決めてはこだわりの「蹴鞠」です！

### あご髭海賊団主君使用デッキ

【R】今川氏真の「蹴鞠シュート」が光る今川混色デッキ。必要士気が少ないものの、いずれも決定力が高いとは言いがたい計略が多く、使用するには明確なプランニングが必要となる。単独の細かな働きを生かして、戦場を徹底的に荒らして相手の足並みを崩し、「グダらせる」ことこそがだいご味。



| No. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 統率力 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 今011 | 【R】今川氏真 | 1.0 | 足軽 | 1 | 1 | 蹴鞠シュート(3) |
| 今018 | 【C】奥平貞能 | 1.0 | 槍足軽 | 2 | 4 | 精鋭戦術(2) |
| 今035 | 【C】大原資良 | 2.0 | 槍足軽 | 8 | 3 | 奮闘の構え(3) |
| 宴006 | 【宴】庵原忠胤 | 2.0 | 騎馬隊 | 7 | 7 | 死闘の迅雷(4) |
| 他012 | 【C】十河一存 | 2.0 | 槍足軽 | 8 | 4 | 不屈の構え(4) |
| 他065 | 【C】蘆名義広 | 1.0 | 槍足軽 | 3 | 3 | 揃目の強化術(3) |

## 新生阿修羅が語る決勝戦の勝負どころ

### 序盤 いつでも開幕は最前線

開幕の配置は、相手がどんなデッキだろうと全部隊を前線に配置します。序盤から可能な限り相手側、できれば大筒側で戦いたいのと、伏兵処理なども狙いたいですね。相手に鉄砲隊が居る場合は、1コストの武将を最前線に配置し、鉄砲を受け止めるか可能であれば回避し、高コスト武将の被害を抑え、ラインを上げやすくしたいですね。決勝では【C】十河一存に家宝副効果「槍槍」を付けているので、後ろから槍撃も狙っています。けれど、【宴】庵原忠胤が迎撃を受けてしまったので苦しい状況でした。こうした場合はただ戻るだけではなく、時間稼ぎで敵部隊に突っ込ませる武将を使ってもいいかもしれません。

### 中盤 1コストの定位置は大筒上

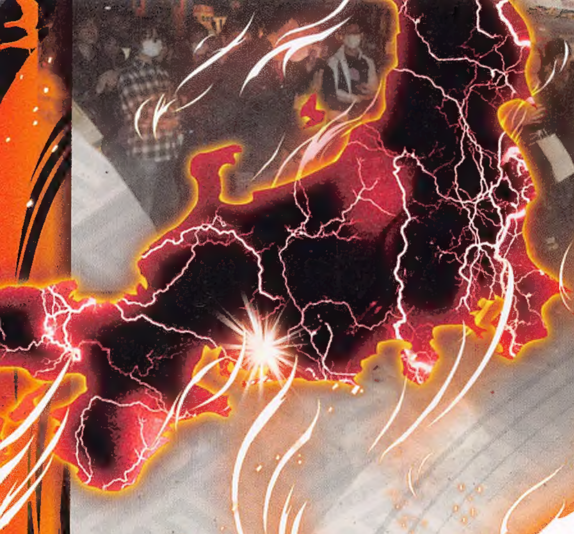
中盤でのポイントは何点かありますが、まず【R】今川氏真は大筒上に配置します。基本的にここを定位置とし、常に大筒を最速で起動させ、士気効果に見合う状況なら、「蹴鞠シュート」で蹴り飛ばし大筒を発射します。また、ここからは少しでも相手の大筒を妨害するよう心掛けます。このデッキは大筒戦で戦うのですが、ときには相手の城に攻めるふりをして相手の攻城妨害を誘い大筒を守る部隊を減らすことも重要です。相手の【2.0SR】前田利家は後半に強いため、前半に可能な限り大筒で差を付けたかったので、士気の軽い計略をこまめに使い、常に相手の大筒上でグダらせました。

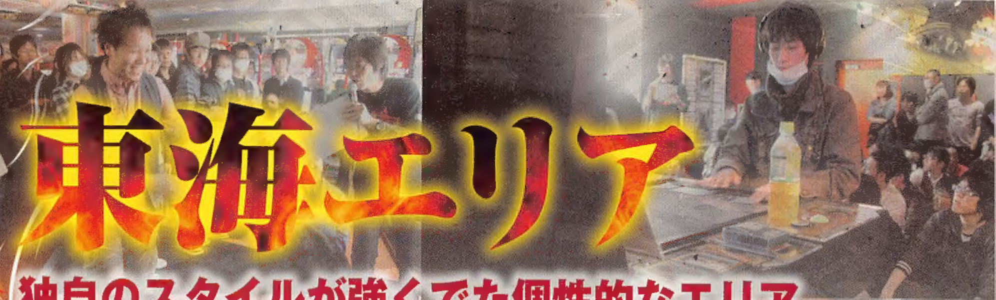
### 終盤 最後はやっぱり「蹴鞠」

後半、相手は「豪放磊落」でせめて来ますが、その際もただ自陣に戻るだけでなく、逃げられないと判断したら相手に向かっていき時間を稼ぎます。とにかく1カウントでも大筒を遅らせたいですね。その後、この試合では【C】種子島久時の虎口だけは防ぎたかったのですが、騎馬隊が撤退しているので防ぎきれず入られてしまいました。ここでの選択は青を防ごうと決めていました。

細かい攻防は節々にあるのですが、語りきれないので……とにかく大筒を妨害するというところを意識してます。そして最後の最後には、「蹴鞠シュート」で大筒を発射して接戦をモノにするのが理想です。

**戦国はみだし版**
**エリア決勝大会ルール2:**もう一つ店舗予選大会と異なる要素として、試合中のヘッドフォンの着用が義務づけられている。当日は実況解説などが入ることもあるが、これにより、試合に集中してプレイ可能となる。
**東北エリアについて:**エリア決勝大会の開催が最も遅い東北エリアは、スケジュールの都合上、残念ながら本誌での掲載はできなかった。しかし、4月30日発売の次号にてきっちり紹介予定なので、お楽しみに！





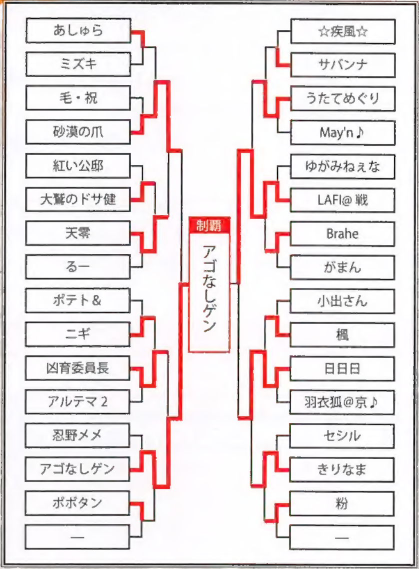
# 東海エリア

## 独自のスタイルが強くでた個性的なエリア

**関東エリアではあまり見ることの少ないデッキコンセプトやプレイヤーが目立つ個性的な東海エリア。ここでは唯一の女性主君も参加するなど、新たな時代を感じさせた。**

### 東海エリア基本情報

決勝トーメント参加人数:30名
開催店舗:クラブセガ金山
開催日:3月16日(土)




### 注目主君 ニギ主君

——プレイするきっかけについて教えてください。

**ニギ** 彼氏がプレイしていたのがきっかけでした。はじめは見るだけでのつもりでしたが、ゲーセンでプレイしているのを見たら面白そうだなーと思い始めたらハマっちゃいました。大会にも一緒に出ています。

——大会に参加してみていかがでしたか?

**ニギ** 大会に出ることで女性プレイヤーが声を掛けてくれるようにもなったのでうれしいですね。『戦国大戦』には男女は関係ないと思うので、ガンガン攻めていきましょう!



今大会唯一の女性出場者「ニギ」主君は【SS】雑賀孫一デッキで初戦を見事勝利した。

### 準優勝 LAFI@戦主君

——準優勝の感想をお願いします。

**LAFI** 完全燃焼しました。勝てる自信というのが全く無くて、決勝まで残れるとは思っていませんでしたが、とにかく一戦一戦を頑張りました。

——プレイスタイルの特徴を教えてください。

**LAFI** 【UC】国司元相など、僕はあまり人と同じカードは使わないようにしていますが、同じデッキと当たると負けちゃったりするのが自分の特徴です(笑)。

——読者に向けてひと言お願いします。

**LAFI** 『戦国大戦』は個性が出るゲームだと感じています。カード一枚一枚に特徴がありますし、タッチアクションにも個性が出てくると思います。自分の個性を生かして色々な組み合わせを楽しめるようプレイしていきますので、よろしくお願いします。



「槍の鈴」発動後の槍撃精度は圧巻! 計略発動のたびに会場がざわめくこととなった。




### 優勝 アゴなしゲン主君

——優勝した感想をお願いします

**アゴなしゲン(以下、アゴなし)** ありがとうございます。すごくうれしいですね。感動しています。

——トーナメントを見てどうでしたか?

**アゴなし** くじ運がよかったですね。ランクの高い方たちが集まった右ブロックではなく左ブロックに入ることができました。特に「羽衣狐@京」さんは同じ静岡のプレイヤーで、こちらの手の内も知ってるので対戦を避けたかったです。セシル君など上位ランカー陣とも当たりたくありませんでしたね。いざ、大会が始まってみたら、一回戦で緊張がほぐれて、二回戦でいつもの動きができたので、今日は調子がいいなと実感できました。ちょっと早いかもしれませんが、その辺りから優勝を意識し始めましたね。

——今大会の勝因はなんだと思いますか?

**アゴなし** サイドボードなど、相手によって対策を張るといったことはせず、深く考えずにいつも使っているデッキで挑みました。相性が悪くてもいつも通りのプレイで挑むのが大事なんだと思います。なによりも使っていて楽しいというのが一番大切なことで、僕の好きな【1.0R】高坂昌信もその理由で使い続けています。いくら修正を受けても、使っていて楽しいということに変わりはありません。あとはそのほかのパーツを組み替えて工夫していけばどんな環境でも戦っていけるんだと思います。

——読者に向けてひと言お願いします。

**アゴなし** 今回、「阿修羅への道」で優勝という結果を残せたことで『戦国大戦』がまた一つ好きになれました。今後の『戦国大戦』ライフが楽しいものになると思います。皆さんもまずは『戦国大戦』を楽しむことを第一に一緒に頑張って盛り上げていきましょう。

### アゴなしゲン主君使用デッキ

【R】高坂昌信の「疾風の陣」と鉄砲隊の組み合わせが好きで使い続けていると語るアゴなしゲン主君のデッキ。オリジナリティの中にも、各計略が適材適所で効率よく動けるようなコンセプトとなっている。ただし、非常に極めて細やかな技術力が要求される扱いの難しいデッキだ。



| No. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 統率力 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 織 038 | 【R】毛利新助 | 1.5 | 槍足軽 | 6 | 1 | 大手柄(4) |
| 織 050 | 【C】高山友照 | 1.0 | 槍足軽 | 2 | 4 | 正兵の構え(4) |
| 織 061 | 【R】森長可 | 2.0 | 槍足軽 | 8 | 2 | 人間無骨(5) |
| 織 075 | 【R】森蘭丸 | 1.0 | 鉄砲隊 | 3 | 3 | 劫火の決意(3) |
| 武 014 | 【R】高坂昌信 | 2.5 | 騎馬隊 | 7 | 10 | 疾風の陣(4) |
| 武 060 | 【UC】松姫 | 1.0 | 槍足軽 | 2 | 5 | 新館御料人の募(4) |



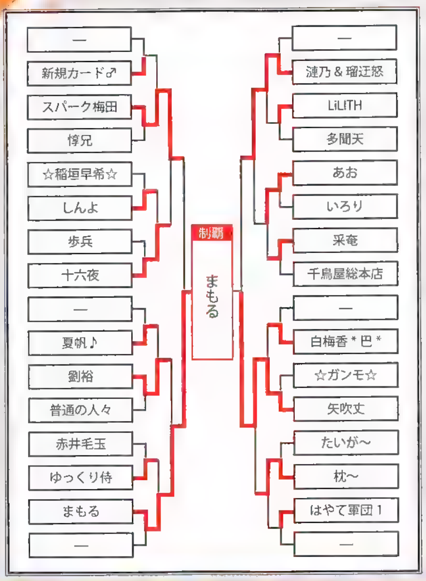
# 関西エリア

## 会場の盛り上がりは NO.1 のアツいエリア！

笑いの地、大阪らしく出場者、観戦者ともにトップクラスの盛り上がりを見せた関西エリア。
もちろん、『三国志大戦』でおなじみの主君や、兄弟で出場する主君など、実力者ぞろいだ。

### 東海エリア基本情報

決勝トーメント参加人数：26名
開催店舗：セガ ワールド 布施
開催日：3月17日（日）




### 注目主君　劉裕主君

——残念ながら連覇とはなりませんでしたね。

**劉裕**　今のところ、だれも連覇していなかったので、僕が一番乗りを目指していたのですが……悔しいですね。苦手デッキを使う主君が多かったですが、苦手なりに戦うことができ、その点はよかったです。

——しかしながら全国大会と今回の大会でも準優勝と、大会での強さを発揮されていますね。

**劉裕**　けど、あと一歩が届かないんです（笑）。今後はもっと前に出られるよう実績と実力を付けるので、今後とも応援よろしくお願いします！



強気に前線に出ていくプレイで会場を沸かせた劉裕主君。大会での勝負強さが際立つ。

### 準優勝　矢吹丈主君

——準優勝おめでとうございます。

**矢吹**　ありがとうございます。まあ当然の結果でしょうか（笑）。使い続けてきた天下布武でこの成績を残せたのはうれしいですね。

——今大会で一番うまくいったところはどこですか？

**矢吹**　ボケに関しては緊張して今ひとつでしたが、【1.0SR】織田信長で強引に前に出ていく僕のスタイルを貫いて魅せるプレイができたのではないかなと思います。

——読者やプレイヤーに向けて一言お願いします。

**矢吹**　優勝して、大阪に「矢吹アリ」というところをお見せできず残念でしたが、準優勝という結果も僕らしいのかなと思います。これからも『戦国大戦』を一緒に楽しんでいきましょう。



全国大会に続きパフォーマンスでも見せる矢吹丈主君。大会での強さを証明した。

### 優勝　まもる主君




——まずは優勝したご感想をお願いします。

**まもる**　ありがとうございます。『大戦シリーズ』は『三国志大戦』のころから参加していますが、優勝という結果は初めてですので、すごくうれしかったです。今後の『戦国大戦』のモチベーションにつながる良い結果が残せました。

——トーナメント表を見たときはいかがでしたか？

**まもる**　左側のブロックに固まってしまっていたので、今日は無理かなと諦めていました。ですが、劉裕さんと準決勝で対戦して勝つことができ、もしかしたら優勝できるかもしれないなと思い始めました。

——今回一番活躍したカードやうまくいったポイントは何だと思いますか？

**まもる**　カードはやはり、【R】酒井忠次です。攻守のどちらにも使うキーカードですからね。うまくいったのは鉄砲をきっちり当てたことです。精密射撃を利用して確実に当てていくのが大事なのだと思います。七枚というカード枚数が多いデッキにおいてそういった基本的なことをきっちりこなすのが本当に難しいです。【R】蒲生氏郷は前へ出て、迎撃されないようにしっかりと見極めて突撃する。鉄砲は前に出過ぎ無いようになるべく後方から援護する。役割分担をしっかりとこなしていくことが、枚数の多いデッキを使う上でのポイントとなるのではないでしょうか。

——読者に向けてひと言お願いします。

**まもる**　今後もこういった大会があれば積極的に参加していきたいと思います。そして、僕と同じく七枚デッキを使っている方へ。難しくて挫折しがちだと思いますが、しっかりと練習すれば、それだけきっとうまくなると思います。ポイントは全兵種を満遍なく使ってみることです。一緒に頑張っていきましょう。

### まもる主君使用デッキ

花田　勝　氏主君曰く、防柵が人より堅いんじゃないかと疑いたくなるほどの強固なデッキ。柵の枚数が多い故に一人一人の能力は低め。さらに中心となるのが、【R】蒲生氏郷と【R】酒井忠次と一枚で状況を覆すには厳しいカードばかり。正確無比な立ち回りは、ぜひ動画でもたん能してほしい。



| No. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 統率力 | 計略名（士気） |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 織 034 | 【SR】まつ | 1.0 | 槍足軽 | 2 | 4 | 賢妻の手直し（3） |
| 織 046 | 【R】蒲生氏郷 | 2.0 | 騎馬隊 | 7 | 6 | 陣頭攻撃（4） |
| 織 050 | 【C】高山友照 | 1.0 | 槍足軽 | 2 | 4 | 正兵の構え（4） |
| 織 069 | 【UC】お玉 | 1.0 | 鉄砲隊 | 2 | 2 | 玉の助け（3） |
| 織 075 | 【R】森蘭丸 | 1.0 | 鉄砲隊 | 3 | 3 | 劫火の決意（3） |
| 今 018 | 【C】奥平貞能 | 1.0 | 槍足軽 | 2 | 4 | 精鋭戦術（2） |
| 今 022 | 【R】酒井忠次 | 2.0 | 鉄砲隊 | 6 | 4 | 精鋭射撃術（4） |



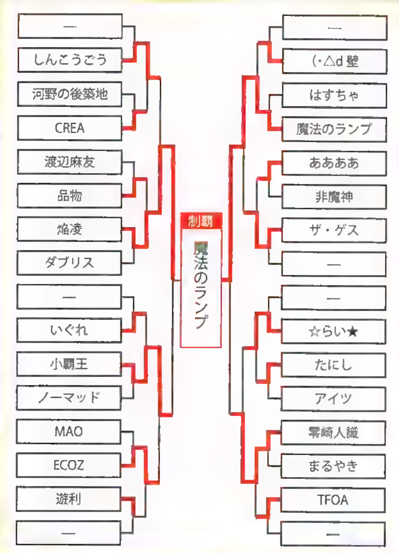
# 西日本エリア

## 唯一無二の二連覇達成者が誕生！

西日本以前に開催されたエリアでは、残念ながら前回「阿修羅」が全員敗北する中、最後の連覇達成者の資格を持つ「魔法のランプ」主君が、見事その期待に答える大活躍を見せる！

### 西日本エリア基本情報

決勝トーメント参加人数：30名
開催店舗：ハイパーメッセ
開催日：3月20（水・祝）




### 打倒「戦神」を掲げる猛者が集う！

西日本エリアの注目主君といえばVer.1の全国トップであり、初代西日本エリア阿修羅の「魔法のランプ」主君。しかし、「魔法のランプ」主君以外にも注目主君が多数出場していた。「いくさ祭」後、ファンが急増した「ザ・ゲス」主君。Ver.2.0以降、一気にランキング上位に上り詰めた「しんこうごう」主君など、いずれも注目の主君ばかり。また、ほかのエリアではほぼ見ること無かった【SR】真田幸隆デッキの使用主君が三名も参加するなど、個性的なデッキが多く見られたのも特徴のエリアだ。



今回の大会に出場した主君たちはいずれも強力な猛者ばかり。今後の台頭に注目だ！

### 準優勝 焔凌主君

――準優勝おめでとうございます。

焔凌　素直にうれしいです。ランキングも高い方が多く、ここまでこれるとは思っていませんでした。ただ、やはり欲をいうなら優勝したかったです（笑）。

――大会で一番うまくいった要素はどこですか？

焔凌　序盤の守りですね。「日輪の天下人」デッキを使っているので、序盤どれだけ守れるかが勝負の決め手になるのですが、今日はギリギリのところで守りきる場面が多かったです。『三国志大戦』では前に出るタイプだったのですが、『戦国大戦』では今回の大会のように守りの要素でも見せていきたいです。

――最後にメッセージをお願いします。

焔凌　今後も「日輪の天下人」デッキを使い続けるのでよろしくお願いします！



『三国志大戦』でも、ランカーとして君臨していた焔凌主君も本作に本格参戦している。




## 優勝 魔法のランプ主君

――優勝した感想をお願いします。

魔法のランプ（以下、ランプ）　とにかく二連覇をしたかったので、うれしいです！

――トーナメントを見た感想はいかがでしたか？

ランプ　まず出場者に「百花繚乱」デッキを使う主君が三名も居るので、この方々とは当たりたくなかったです。直接対戦になりそうな方の試合を見ているときは相手を応援してました（笑）。そして、結果的にはマッチしなかったのでトーナメントの抽選も正解を引き当てたのではないかと思っています。

――一番キツかった試合はどの試合でしたか？

ランプ　ゲスさんとの試合です。ゲスさんの虎口のリールがもう少し強かったら危なかったかもしれません。

――今大会の勝因はどんな要素でしたか？

ランプ　落ち着いてプレイできたことだと思っています。いつもならアツくなって城を殴りにいきたくなる場面でも冷静に立ち回れたのがよかったのではないでしょうか。ほかにも、普段の全国対戦だと開幕付近に「慈愛の陣」を使うことが多いのですが、今回の大会では、普段から対戦する人が多く、それを読まれていると考え、「華麗なる采配」を多く使っていたこともいい方向に働いたようでしたね。

――自身のウリはどんな要素だと思いますか？

ランプ　いろいろと割り切って考えられることでしょうか。例えば、城の殴り合いになったときなども、あまり戻らず攻撃のみに集中することが多く、結果的にそれが勝因となっていることが多い気がします。まあ守りが苦手ということもありますけどね（笑）。

――最後にメッセージをお願いします

ランプ　次があれば、もちろん三連覇を狙いますので、よろしくお願いします！

### 魔法のランプ主君使用デッキ

直接攻城を狙うことを第一に考えた末に出来上がったと語るこのデッキ。「慈愛の陣」、「律儀者の陣」、「華麗なる采配」という三種類の攻め手があるのが最大の特徴。基本的に士気が7ほど溜まるまで待ち「律儀者の陣」を使用し、相手の出方次第で、引いて士気差を作るか、「華麗なる采配」を重ねてせん滅を狙うかを選択していく戦術が有効となる。



| No. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 統率力 | 計略名（士気） |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 他 001 | 【R】足利義輝 | 2.0 | 足軽 | 8 | 4 | 秘剣一之太刀（4） |
| 上 002 | 【R】綾姫 | 1.0 | 弓足軽 | 1 | 5 | 慈愛の陣（5） |
| 他 076 | 【R】佐竹義宣 | 2.0 | 槍足軽 | 7 | 6 | 律儀者の陣（5） |
| 上 041 | 【R】上杉景虎 | 1.5 | 騎馬隊 | 4 | 6 | 華麗なる采配（5） |
| 他 090 | 【SR】最上義光 | 2.0 | 槍足軽 | 8 | 9 | 羽州狐の知謀（4） |

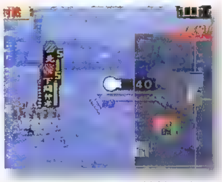
毎月気になる要素を攻略！
# 戦国兵士訓練所
第四章

# 攻撃方法の違いを知ろう！

**本作のだいご味の一つである敵部隊との戦闘。攻撃方法はさまざまな手段があるが、その場面ごとの効率のよい方法を知ることで、確実なステップアップを見込めるぞ。**

その一
## 接触しての攻撃は兵種による差は無い！

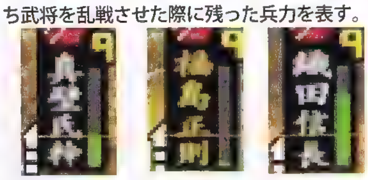
まず、攻撃方法として思いつくのが「相手部隊と接触時に起こる攻撃」。通称「乱戦」と呼ばれるこの状態での攻撃は兵種ごとの差はなく、純粋に武力と関連する特技、計略などに影響する。弓足軽や鉄砲隊といった遠距離攻撃を得意とする兵種も、状況により乱戦を仕掛けることで、より効率のいい戦闘が可能となる。



槍足軽は接触前に無敵槍によるダメージが入ることが多いため、乱戦前にダメージを与えられる。

その二
## 乱戦の各種特技による変化を把握する！

乱戦に影響する特技〈気合〉、〈豊国〉、〈肉〉がどの程度影響するかを把握すると、より効果的な乱戦が可能となる。下の画像は同じ武力の武将が、特技が無い武将と、各種特技持ち武将を乱戦させた際に残った兵力を表す。



気合　豊国　肉

※〈豊国〉は発動可能時に即使用し、相手を撤退させた直後の兵力になります。

その三
## ダメージ計略による攻撃は主に二種類のタイプがある

相手に直接ダメージを与える計略には、「山津波の計」のように統率力に依存するものと、「日輪の一太刀」のような武力に依存する二種類がある（「罠」計略は固定値が適用される）。情報は武将カードの裏や、マッチング画面などで確認しよう。これらは、依存する要素を上昇させることでダメージアップが可能で、逆に受ける側は、ダメージを軽減できる。また、もう一つの大きな特徴として、統率力に依存する計略は特技〈気合〉の対象となり、回復する「赤ゲージ」が発生せず、武力による計略は「赤ゲージ」が発生するので覚えておきたい。

その四
## 兵種アクションによるダメージ量と時間効率を把握しよう

兵種アクションによる攻撃はそれぞれ条件があるので、一概にどの攻撃が「一番強い」かというのは難しい。しかし、上記で触れている乱戦にくらべ、各種タッチアクションで繰り出す攻撃は威力が高いものが多く、騎馬系（騎馬隊、軽騎馬隊、竜騎馬隊）の突撃も強力だ。ダメージ量は左の画像を参考にしてほしい。

また、乱戦や弓足軽の遠距離攻撃、槍足軽の無敵槍のみのような、持続的に攻撃する攻撃手段同士の比較画像も用意した。この場合は、約5カウントの間、同武力同士（武力5）で攻撃した結果になる。弓足軽による弓攻撃はダメージを与えるまで少々時間が掛かるが、遠距離攻撃であることや、静止していれば自動で攻撃するなど、ダメージ量以外の要素の便利さも魅力だ。

**同武力同士による兵種アクション別ダメージ差**



槍撃×5　突撃　タッチ突撃　竜騎馬射撃　鉄砲（黄）　鉄砲（赤）

このように、今回はダメージ差にピックアップして解説をしてきたが、兵種アクションはダメージ量だけでは判断できない。例えば、タッチ突撃や鉄砲の射撃は、敵の攻城ゲージを減らすことが可能で、赤色ロック射撃や、タッチ突撃は相手をノックバックさせる。また、突撃は相手を弾かないので、それを生かし乱戦中の味方部隊を接触させたまま素早くダメージを与えることも可能だ。これら一つずつでも意識することで、場面ごとの有効な攻撃方法を見つけよう。

**約5カウント間同武力が攻撃したダメージ差**



乱戦　弓攻撃　無敵槍のみ

毎月気になる要素を攻略！
# 戦国兵士訓練所
第三.五章

# 家宝合成の秘密に迫る！

**ココでは前回紹介しきれなかった、家宝の合成について紹介していくぞ。これらを意識することで、理想の家宝作成に近づけるはず！**

その一
## 家宝のジャンルは奉納した家宝の合計数で決まる

合成の結果、出現する家宝の壷、刀、軍配などといったジャンルが出る確立は、「奉納した家宝のジャンルの合計数／6」という数字で導きだされる。そのため、六個すべてを壷系家宝で合成すれば、完成品は確実に壷系家宝となる。

その二
## 副効果は奉納した家宝の副効果からランダムで決まる

家宝に付いている副効果は、基本的には奉納した中からランダムで決定するので、ある程度狙いを絞ることが可能だ。例えば、副効果が一つの銀家宝で＋が付いているのもなどを選べば、金家宝に理想の＋効果を付けやすくなる。

その三
## ＋副効果が二つ付きの特殊な家宝は合成でのみ入手可能

副効果に兵力UP＋が二つ付いた、「打雲大海」のような、初期状態から＋副効果が二つ付いた家宝は、家宝合成のみで入手可能となっている。理想の特殊な家宝がある場合は、ジャンルを合わせ、家宝合成にチャレンジしよう！

# 追加宴武将「忍軍団」徹底解析！

**新たに電影武将【宴】として加わった武将は、すべてが特技〈忍〉を持つ曲者ぞろいの忍者軍団だ！**

今回追加された六人の武将はすべてが特技〈忍〉を持つというかなり尖った内容となっている。当然、その性能や計略はクセの強いものも多く、使いこなすのに少々苦労することもあるだろう。そこで、今回はその武将たちの性能と、サンプルとなるデッキを紹介する。クセが強い分、その能力を〈忍〉の特技と合わせて引き出せば、相手をかく乱させた上で勝利をつかむこともできるだろう。

現在、これらの武将カードはスタンプキャンペーンでのみ入手可能で、4月5日からは戦国屋にてランダム封入されているパックから購入可能となる。今回は過去の宴武将も紹介していくので、パック購入時に獲得した際の参考にしてほしい。

### 前回までに追加された注目【宴】武将　その壱




## 【SR】池田せん

計略「魅惑の銃弾」は武力、射程が上昇し、貫通効果と射撃ヒット時に引き寄せ効果が追加される。攻撃手段としても強力だが、引き寄せ効果を使った「相手の攻城防衛部隊」に対し使用して、部隊を撃破するのに最適だ。



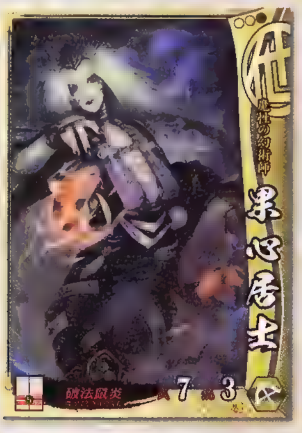

## 【SR】石川五右衛門

【SS】江と似たタイプの逆計を使うが、こちらは移動速度アップの効果のみ。移動速度アップの効果は相手の使用した士気の量で変化する。ただし、士気5以上の計略に対して発動すると迎撃を受ける速度になるので注意。乱戦状態で使用できなかった場合、大泥棒である彼らしく、士気だけいただいて逃げるのも手。なお、逆計に成功すれば基本的に士気は増えるので、使用可能なときは必ず使おう。




## 【SR】百地三太夫

忍者ながら高い統率力を持つので使いやすい騎馬隊。〈忍〉の特技を持つ武将の武力を大幅にアップさせる計略を使う。せっかくの〈忍〉を生かすためにも、普段の号令のように正面からぶつかり合うだけでなく、武力上昇値と効果範囲の広さを生かし、采配使用後も、倒したい敵目がけての各個撃破などが有効だ。武家の限定はないので、ほかの武家のハイスペックな〈忍〉武将と組ませやすいのもポイント。




## 【SR】果心居士

〈忍〉を持つ武将としては珍しい統率依存のダメージ計略を使う。必要士気が少なく、効果範囲は自身中心とした正方形の広めな範囲、そして使用後自身は城に戻るというオマケ付き。見えない位置からのダメージ計略は相手にとっては厄介の一言。統率力が自身の数値以下の相手には十分に致命打になりうる。しかし、非常に優れた計略なのだが、威力は統率力相応なので過信は禁物。




## 【R】森田浄雲

計略に関しては、汎用的な「轟駆け」と少々さびしいが、特技〈忍〉持ちの1.5コストの騎馬隊武将という点では、唯一無二の存在となっている。メインとなる武将をほかに用意しつつ、パーツとしてデッキに組み込みやすいのが最大の利点だろう。計略も、地味ではあるが見えない状態から使用して突撃を狙えば相手も迎撃を狙いにくいため期待以上の効果を発揮できることもあるぞ。

### 前回までに追加された注目【宴】武将　その弐




## 【R】本庄繁長

計略「縦横無尽」は、現在、流行している「槍撃アップ効果」を持つ。その能力は自身の武力と統率力により上昇するので、【SR】直江兼続との組み合わせが使いやすい。また、家宝の装備効果で移動速度を上昇させると、槍足軽に対しても槍撃を出しやすくなる。

### 前回までに追加された注目【宴】武将　その参




## 【R】渡辺了

浅井・浅倉家を使うなら、ぜひとも選択肢の一つとして加えたい武将。【SR】朝倉宗滴を中心としたデッキを組む際、それ以外に浅倉家の武将を二枚ほど採用すれば、「不屈の構え」のような感覚で、場面場面の防衛などに役立つ。



## 【R】植田光次

スペックは平凡ながら、オリジナルの計略を持つ。いわゆる「縮地法」の、武力が上昇しないバージョンで、移動用の計略。統率力が低いため、【R】遠藤直経のように虎口付近まで移動して強引に虎口攻めを決めるのは難しいが、相手が虎口前から離れて中盤で展開していれば狙える。また、タイムアップ直前などに相手の大筒発射を強引に阻止したいとき、計略で大筒上に移動するのも有効だ。



## 【R】伊賀崎道順

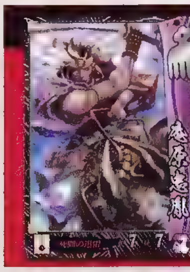
武力が高く、必要士気の少ない計略が使えるのが強み。これ一つで大型の計略に対抗するのは難しいが、大筒や城に攻めてくる相手を各個撃破したいときに便利で開幕などにも使えるだろう。ただし、効果時間は統率相応に短く、効果中に黄色ロックで二回撃つのはほぼ無理。統率力を少しでもアップさせればギリギリ二回撃てる程度の効果時間になるので、主力にするなら家宝を装備させよう。



### 前回までに追加された注目【宴】武将　その四

## 【R】坂井与四郎

本願寺では数少ない特技〈制圧〉を持つ鉄砲隊。兵力が約二割ほど低下するデメリットがある分、士気効果の割に武力上昇値が高い。そして、この効果は相手部隊にも掛かるため、現在流行している万死系デッキへの攻撃手段としても有効になる場面がある。



### 前回までに追加された注目【宴】武将　その五

## 【R】庵原忠胤

今回特集した「阿修羅への道」でも一番使用率の高かった宴武将。少々マイルドに調整されたが、現在もまだまだ強力な計略として機能する。他家と組み合わせると、揃目系計略の対象になりつつ、不足している高統率の騎馬隊枠として機能しやすい。

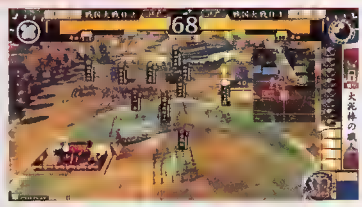
## 統率力の低さを逆に生かす!　轍雷忍者デッキ

| No. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 統率力 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 他 049 | 【SR】立花誾千代 | 2.5 | 騎馬隊 | 8 | 7 | 戦姫の轍雷(6) |
| 宴 018 | 【SR】石川五右衛門 | 2.0 | 槍足軽 | 7 | 4 | 大泥棒の職人芸(4) |
| 宴 019 | 【R】植田光次 | 1.5 | 槍足軽 | 5 | 2 | 忍法転移の術(3) |
| 他 012 | 【C】十河一存 | 2.0 | 槍足軽 | 8 | 4 | 不屈の構え(4) |
| 他 054 | 【R】彦鶴姫 | 1.0 | 弓足軽 | 1 | 2 | 満月の陣(5) |



基本的には統率力が低めの〈忍〉を持つ武将たち。それを逆用し、統率力が低いほど武力が上昇する計略、【SR】立花誾千代と組ませたデッキ。また、こうなるとダメージ計略などにとても弱くなるので、そのフォローとして【R】彦鶴姫を組み込んでいる。

士気が10未満の場合は、誾千代の采配で押し、10以上あるときは、【SR】石川五右衛門の逆計を使って士気もしっかり増やせればベスト。ただし、士気が11以上あるときはできるだけ誾千代の計略から使いたいところ。忍二人を先行させ、乱戦させたらすぐ計略を使って逃げられないようにすると良いぞ。



強力な采配を持たない相手には、「満月の陣」から逆計を狙うのも効果的。

### このデッキを変えるには？

ダメージ計略への対策を考えないなら、2コストの十河を【SR】果心居士にし、1コストに武力重視の槍足軽を入れ、攻撃用の計略の幅を広げよう。また、1.5枠を【UC】和田惟政に変えると、大型計略相手に対する移動速度低下という対抗策が加わる。



## 百戦不敗!?　破法鼠炎デッキ

| No. | 武将名 | コスト | 兵種 | 武力 | 統率力 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 毛 033 | 【R】吉川元春 | 2.5 | 騎馬隊 | 8 | 8 | 剛毅果断(7) |
| 宴 020 | 【SR】果心居士 | 2.0 | 弓足軽 | 4 | 3 | 破法鼠炎(5) |
| 宴 019 | 【R】植田光次 | 1.5 | 槍足軽 | 5 | 2 | 忍法転移の術(3) |
| 毛 035 | 【C】末次元康 | 1 | 槍足軽 | 3 | 5 | 不屈の構え(4) |
| 宴 018 | 【SR】石川五右衛門 | 2 | 槍足軽 | 7 | 4 | 大泥棒の職人芸(4) |



【SR】果心居士を中軸としたデッキ。その計略で敵を吹き飛ばして大筒を守りつつ、【SR】石川五右衛門などで直接攻城を狙う。しかし、この計略一本だと、統率力の高い相手にはまともな攻撃手段がなくなってしまうので、単体強化兼妨害役として【R】吉川元春を投入した。基本的に相手によっていずれかの手段を選択する。味方を分散させて攻める形を作り、相手がまとまって大筒か城に向かってくるなら、どちらかの計略を使って敵を撃破し、分散させた味方を敵が各個撃破しようとするなら、敵大筒近くに残った敵をやはりどちらかの計略で倒してその発射を阻止しつつ攻城も狙っていくのだ。



固まって行動したときに特に強力な計略を相手の統率力に合わせて選択しよう。

### このデッキを変えるには？

〈忍〉武将を外してしまうのは少々気が引けるが、【SR】石川五右衛門を【UC】乃美宗勝に変更すると、士気8で強力な計略コンボが使用可能となる。相手からすると非常に攻めにくい状態が続くので、【SR】果心居士の弓攻撃を効果的に使おう。



# 特別付録カードを使おう！

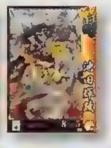
ここでは、本誌付録の【EX】福島正則の解説と、サンプルデッキを紹介する。ハイスペックの武将を是非実践投入してみよう!

## 新たな日輪計略で戦術の幅を広げよう！ 【EX】福島正則




攻城力をアップさせる日輪計略を使う武将で、特技こそ無いものの、【R】加藤清正と同しく武力、統率力ともに破格のスペックが特徴。計略は、日輪ゲージ二つ使用で、突貫でありながら自由に動けるようになるので、少々スキルを必要とするが、攻城ラインギリギリに浅く入れると、相手は迎撃覚悟で突撃などを出してくる可能性もあり、強力な攻めの手段となる。



### 恩田尚之氏　二枚看板デッキ

本付録と同じイラストレーターが描いている【R】加藤清正を同時に組み込んだデッキ。どちらもコスト1.5としては非常にスペックが高く、通常時の強さと、日輪ゲージの溜めやすさがポイント。

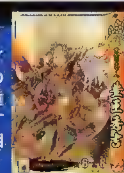
序盤は、清正の計略で日輪ゲージをため、四つになったところで【SR】黒田官兵衛の計略を使用。その後、中盤でのぶつかり合いになるなら、清正の計略を、ラインを上げられたら【EX】福島正則の計略を使って攻城をねじ込む。

相手が固まって行動したら、素早く【R】細川忠興の計略で動きを封じ、そのスキに攻城を狙う、といった戦術も覚えておくといいだろう。

| No. | 武将名 | コス | 兵 | 武 | 統 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 豊 018 | 【SR】黒田官兵衛 | 2.0 | 弓 | 6 | 10 | 破凰の謀陣(6) |
| EX 026 | 【EX】福島正則 | 1.5 | 槍 | 6 | 5 | 日輪の突貫術(4) |
| 豊 012 | 【R】加藤清正 | 1.5 | 槍 | 6 | 5 | 日輪の猛勇(4) |
| 豊 030 | 【R】細川忠興 | 2.0 | 槍 | 7 | 7 | 日輪の呪縛術(5) |
| 豊 003 | 【UC】池田輝政 | 2.0 | 軽騎 | 8 | 5 | 日輪の構え(4) |

#### このデッキを変えるには？

【SR】豊臣秀吉にチェンジし、全体強化メインの形にするのも有効だ。日輪消費5の「日輪の天下人」から「日輪の突貫術」を重ねれば、普段一回の攻城などをやり過ごすという手段を取りにくくなり、結果的に相手部隊をせん滅することも可能だ。



# 戦国大戦界 大祭 第三陣 特別付録

「戦国大戦界 大祭 第三陣」の付録である【EX】豪姫。その[illegible]をここで大紹介!

## 最高レベルのスペックと強力な裏の手！ 【EX】豪姫




〈豊国〉の特技こそ無いものの、1コストで武力3の、しかも〈魅力〉の特技もある武将というのは非常に貴重な存在。武力、魅力重視の1コスト武将が欲しいならぜひ採用したい武将だ。計略は、日輪ゲージを三つ使うと、槍の長さと回転速度、さらに移動速度がアップするため、並みの計略なら一人で押し返せるほど強力。騎馬隊がメインの相手に対しての攻城役のサポートとしても優秀だ。






### 豊臣親子デッキ

【SR】豊臣秀吉の「日輪の天下人」を切り札として据えつつ、裏の手となる計略を複数組み込んだデッキ。日輪ゲージは、【R】加藤清正を使ってため、それが五つになる前にチャンスがくる、あるいは敵の攻めをしのぎきれそうにないとき、【SR】蒲生氏郷か【EX】豪姫の計略を使ってやり過ごそう。

また、早めに攻めてくるデッキに対しての緊急手段として日輪ゲージを2～4使用した【R】加藤清正と【EX】豪姫の計略コンボも強力だ。このコンボは互いに3消費の場合、速度アップ効果が重なり迎撃を受ける速度になるので注意。乱戦状態からの使用が安定するので、意識して使おう。

| No. | 武将名 | コス | 兵 | 武 | 統 | 計略名(士気) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 豊 025 | 【SR】豊臣秀吉 | 2.0 | 槍 | 6 | 8 | 日輪の天下人(7) |
| 豊 015 | 【SR】蒲生氏郷 | 2.5 | 軽騎 | 8 | 7 | 獅子奮迅(5) |
| 豊 012 | 【R】加藤清正 | 1.5 | 槍 | 6 | 5 | 日輪の猛勇(4) |
| EX 026 | 【EX】福島正則 | 1.5 | 槍 | 6 | 5 | 日輪の突貫術(4) |
| EX 027 | 【EX】豪姫 | 1.0 | 槍 | 3 | 2 | 日輪の車輪伝授(4) |

#### このデッキを変えるには？

2.5コストに【2.0SR】前田利家を入れ、1.5コストを【UC】黒田長政にする形も使いやすい。基本的にはコンボよりも個々の計略での撃破を狙うこととなるが、【2.0SR】前田利家の日輪3消費と「日輪の車輪伝授」のロマンコンボは一度は見てほしい内容だ。



# 戦国大戦界 凱旋記

THE SENGOKU TAISEN WORLD

**第三回**

今回はキラキラ王子こと菅沼久義さんが登場。普段のプレイもキラキラなのでしょうか。

## リレーコラム第三回:菅沼久義

### 普段の戦国大戦

僕の友人に税理士の秋田谷君という人がいます。彼とはもう十五年くらいの仲なのですが、そんな彼が最近、『戦国大戦』を始めたんです。キッカケは僕のひと言「アッキーも『戦国大戦』やってみれば? 面白いよ!」でした。




軽い気持ちで勧めた僕。そして彼はスターターデッキを買って早速プレイ。そうそう、最初って何すればいいのかわからなくて、散らかるんだよね〜。なんて、ちょっと先輩風を吹かせてレクチャーしていました。そして戦友登録をしてその日は終了。僕のダブってるカードもいくつかあげました。

それから2カ月あまり――

今現在、僕は全国13国。そして秋田谷君はナント、24国までになっておりました。対戦履歴を見ると、ほぼ毎日プレイしていて、まさかこんなにハマっているとは!?

なので、試しに店内対戦をしてみることに。24国とはいえ、始めて2カ月のコイツには負けられない――。結果は、2勝1敗でなんとか僕が勝ち越しました(苦笑)。



でもこれもギリギリの対決でした。

秋田谷君、これからも一緒に強くなっていこうな!!



**菅沼久義**

9月30日生まれ。青二プロダクション所属。東京都出身。O型。高めの声質を生かし、どことなく幼さの残る役を得意とする男性声優。主な出演作は、アニメ『夏目友人帳』(北本篤史)、ゲーム『サクラ大戦』シリーズ(大河新次郎)ほか。

**次回の「戦国大戦界 生祭」は5月20日(月)夜放送予定! お楽しみに!**

---

大好評企画や新規企画盛りだくさん! 豪華出演陣による撮り下ろし「生祭」を収録!

## 戦国大戦界 大祭 第三陣 発売中!

シリーズ三作目となる「戦国大戦界 大祭 第三陣」が絶賛発売中! 今回も撮り下ろしDVDならではの豪華出演者による特別番組を収録。気になる番組内容は、新たな軍師に声優の金元寿子さんを加えた【乙女軍師対決】や、「生祭」で熱戦を繰り広げている内田真礼さん&江口拓也さんによる【戦国大戦・真・下克上】。今回からの新企画、声優陣とランカー陣がとある条件付きでタッグ戦を繰り広げる【声優&ランカー超人タッグトーナメント!】など、過去最高レベルの番組内容は必見! また誌面では、声優陣随一のガチ勢、最上嗣生さんとトップランカーの対談や、大祭誌面では二度目となる、内田真礼さん&江口拓也さんによるインタビュー企画、プチ4コマ漫画入りのステップアップガイドなど盛りだくさん! 『戦国大戦』ファン必見の内容をお楽しみに!!

**特別付録 【EX】豪姫**






内田さん、江口さんによる新下克上での戦国大戦主君として成長した内容も必見だ!




書名:戦国大戦界 大祭 第三陣
発売日:発売中(3月28日)
価格:1680円(税込)
付録:撮り下ろし「生祭」収録トールケース付きDVD+【EX】豪姫

eb! の通販サイト エビテンで受付中:http://ebten.jp/ar/

# 大盛況のロケテストを斜めからリポート!?




今回はロケテストに参加していたプレイヤーたちに協力してもらい、彼らが考えたデッキやお気に入りの使い魔、そして『LORD of VERMILION III』への意気込みなどを聞きつつロケテストを振り返ってみたい。

©2007-2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

**LORD of VERMILION III**
- ■メーカー：スクウェア・エニックス
- ■ジャンル：オンラインマルチ対戦型トレーディングカード
- ■操作方法：タッチモニター+3ボタン+トレーディングカード
- ■稼働日：2013年夏稼働予定
- ■使用基板：TAITO Type X3
- ■ネットワークシステム：NESYS (TAITO NET ENTRY SYSTEM)

Text : age

※今月号に掲載している情報は、ロケテストバージョンを元に記事作成されています。掲載している画面写真、情報などは開発中のもので、製品版とは異なります。

## ロケテスト版全40枚排出カードリスト

「LORD of VERMILION III」のロケテストは、東京では池袋と秋葉原、大阪は千日前で計11日に渡り3店舗で開催された。各店舗は連日大盛況で、一番先頭のプレイヤーは、前日からお店の前に並んでいたほどだ。

今回はゲームシステムがガラリと変わり、これまで名を馳せていたプレイヤーも、最初こそ戸惑っていたが、すぐにその直感的な操作に慣れていたようだ（各地でのロケテストも日が経つにつれ、慣れてきたプレイヤーが増え始めた）。

また、他タイトルで名を馳せたプレイヤーたちも本作に興味を持ったようで、ロケテストをプレイするために集まった人もチラホラと見受けられた。そして、本稼動時にも使えるカードが排出されるということで、その引いた内容に皆一喜一憂していた。さて、今回は、そのロケテストで排出されていたカード40枚のリストを全種類ドーンと公開！ これを見て、今から本稼動に向けて思いを馳せてみる？

**人獣**

| レア | 使い魔名 | タイプ1 | タイプ2 | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 効果 | 消費 | アビリティ／召喚時 | アビリティ／覚醒時 | アビリティ／超覚醒時 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SR | ヨルムンガンド | 聖魔 | アスガルド | 90 | 700 | 140 | 120 | アタッカー | — | — | — | アローンアップW | アローンアップW | ブレイクアップA |
| R | フォルコン | 超魔 | フォレストドラゴン | 40 | 450 | 90 | 50 | ディフェンダー | — | — | — | — | — | マナアップD |
| C | ジェロニモ | 狂戦士 | バーバリアン | 30 | 400 | 55 | 45 | アタッカー | — | — | — | — | — | タワーアップW |
| C | ジェヴォーダン | 狂戦士 | キマイラ | 20 | 350 | 20 | 40 | ディフェンダー | — | — | — | マナヘイスト | DEFアップ | DEFアップ |
| C | 白虎 | [illegible] | 四神獣 | 20 | 350 | 25 | 35 | ディフェンダー | 西方光輝 | 【フィールド】範囲内のマイユニット全てのマナ吸収速度を一定時間上げる。 | 30 | マナマックスアップ | — | — |
| C | ラミリィ | 怪異 | トリフィド | 10 | 300 | 30 | 30 | アタッカー | — | — | — | — | — | — |
| C | ロッシュ | 精霊獣 | コカトリス | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | — | — | — | トライブサポートD | — | — |
| C | ロロ | 精霊獣 | ブラウニー | 10 | 300 | 5 | 15 | アタッカー | — | — | — | マナヘイスト | — | — |

**神族**

| レア | 使い魔名 | タイプ1 | タイプ2 | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 効果 | 消費 | アビリティ／召喚時 | アビリティ／覚醒時 | アビリティ／超覚醒時 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SR | イージス | 大神 | 機甲 | 70 | 600 | 60 | 160 | ディフェンダー | セイクリッド・シルド | 自身のHPを回復する。さらに、防御力と施設防御力を一定時間上げる。 | 30 | — | ガードブースト | ストーンアップW |
| R | ラグナロク | 大戦士 | ホーリードラゴン | 40 | 450 | 75 | 65 | アタッカー | ホーリーブレス | 範囲内のマイユニット全てのHPを一定量回復する。 | 50 | — | — | タイプアップW |
| C | デュランダル | 英雄 | 機甲 | 40 | 450 | 80 | 60 | アタッカー | — | — | — | — | タイプアップD | タイプアップA |
| C | クラウソラス | 大戦士 | 機甲 | 20 | 350 | 30 | 30 | ディフェンダー | — | — | — | — | タイプアップD | リジェネ |
| C | ドゥルガー | 幻魔 | ディーヴァ | 20 | 350 | 15 | 45 | ディフェンダー | — | — | — | エヴォルカット | — | — |
| C | プロメテウス | 守護者 | オリンポス | 20 | 350 | 30 | 30 | アタッカー | — | — | — | — | エヴォルマナ | トライブサポートD |
| C | グリンブルスティ | [illegible] | アスガルド | 10 | 300 | [illegible] | [illegible] | ディフェンダー | — | — | — | トライブサポートD | — | — |
| C | スクナヒコナ | 精霊獣 | ヤオヨロズ | 10 | 300 | 5 | 15 | ディフェンダー | 神守の酒 | 【フィールド】範囲内のマイユニット全ての防御力を上げる。 | 20 | クリティカルガード | — | — |

**LoV Labo**

■[illegible]

■各アビリティ解説：ここでは、それぞれのアビリティの性能を各種別に解説。【ATK／DEF／Wフィー[illegible]】[illegible]。【DEFアップ】DEFがUP。【アローンアップW】周囲に自ユニットが1体もいないとき、ATKとDEFがUP。【エヴォルカット】周囲にいる自ユニットの覚醒コスト低下（一定コスト以下にはならない）。【エヴォルマナ】自身が覚醒時、マナを生む。【ガードブースト】ガーディアンスタイル時に、DEFと施設防御力UP。【クリティカルガード】自身が受けるクリティカルとスーパークリティカルが、通常ダメージになる。【コストカット】自身が戦場に出ている間、同種族の召喚コスト低下（一定コスト以下にはならない）。

# ロケテストで見掛けたプレイヤーたちに聞く『LoVⅢ』の魅力




2013.3.14-17 タイトーステーション秋葉原店





2013.3.8-10 池袋ギーゴ

両店舗ともに徹夜組が出るほどの大盛況であった。残念ながら本誌記事作成時は大阪でのロケテスト前なので分からないが、こちらも大盛況間違いないだろう!

池袋、秋葉原のロケテストに集まっていた多くのプレイヤーたち。その中でも、シリーズを通して活躍していたプレイヤーたちもいたので、考案したデッキ、お気に入りの使い魔とその理由などを教えてもらったぞ！　ロケテストという限られた環境のため、総枚数は40枚と使えるカードは少ないながらも、個性的なデッキが目白押し。この記事をよく読んで、基本的なコンセプトと運用法を理解し、今夏に本稼動するときのデッキ作りの参考にするのもアリ!?　これだけの面子でデッキを紹介できる機会は滅多にない。ある意味永久保存版かも。

なお、これらを参考に本誌ライターもデッキを組んでみた。ちょっと分かりにくい能力の解説にもなっているので、新しい使い魔たちの能力を理解するために、こちらも参考にしてもらえれば幸いだ。さっそく次ページへGO!

**魔種**

| レア | 使い魔名 | タイプ1 | タイプ2 | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 効果 | 消費 | アビリティ／召喚時 | アビリティ／覚醒時 | アビリティ／超覚醒時 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| UR | ミリア | 魔人 | サキュバス | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | — | — | — | サモンマナ | — | — |
| R | 九尾の狐 | 怪異 | 百鬼 | 30 | 400 | 60 | 40 | アタッカー | — | — | — | — | ストーンアップW | ストーンアタック |
| C | イポス | 魔人 | デモン | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | 昂ぶる魔血 | 範囲内のマイユニット全ての攻撃力を一定時間上げる。 | 10 | — | — | — |
| C | ガープ | 凶禍 | デモン | 10 | 300 | 5 | 15 | アタッカー | — | — | — | ストーンアタック | — | — |
| C | かまいたち | 凶禍 | 百鬼 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | — | — | — | トライブサポートA | — | — |
| C | シユウ | 英雄 | 八十一神 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | — | — | ストーンアタック | — | — |
| C | ターラカ | 魔人 | アスラ | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | — | — | トライブサポートA | — | — |
| C | ビルヒーゲル | 凶禍 | デモン | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | — | — | タワーアタック | — | — |

**海種**

| レア | 使い魔名 | タイプ1 | タイプ2 | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 効果 | 消費 | アビリティ／召喚時 | アビリティ／覚醒時 | アビリティ／超覚醒時 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SR | コノハナサクヤ | 守護者 | ヤオヨロズ | 80 | 650 | 130 | 110 | アタッカー | — | — | — | DEFウィークⅠ | DEFウィークⅡ | スピードアップ |
| R | ダレオス | 超魔 | ウォータードラゴン | 50 | 500 | 120 | 100 | マジシャン | — | — | — | — | — | — |
| R | フィンガル | 幻魔 | シードラゴン | 40 | 450 | 75 | 65 | マジシャン | — | — | — | — | — | ATKウィークⅢ |
| C | アクアキング | 魔人 | アクアレギオン | 50 | 500 | 110 | 70 | マジシャン | — | — | — | — | — | Wウィーク Ⅲ |
| C | クラーケン | 幻魔 | シーサーペント | 30 | 400 | 35 | 65 | マジシャン | 速滑油液 | 範囲内のマイユニット全ての移動速度を一定時間上げる。 | 10 | ATKウィークⅡ | — | — |
| C | ファロス | 霊王 | 機甲 | 30 | 400 | 40 | 60 | マジシャン | — | — | — | コストカット | — | — |
| C | [illegible] | 魔人 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | アタッカー | [illegible] | [illegible] | [illegible] | トライブサポートD | トライブサポートA | トライブサポートA |
| C | 深きものども | 魔人 | クトゥルー | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | — | — | コストカット | — | — |

**不死**

| レア | 使い魔名 | タイプ1 | タイプ2 | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 効果 | 消費 | アビリティ／召喚時 | アビリティ／覚醒時 | アビリティ／超覚醒時 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SR | プルートー | 冥皇 | コンセンテス | 80 | 650 | 100 | 140 | ディフェンダー | デッドリー・ミスト | 【フィールド】自身の周囲の敵軍ユニット全てのHPを徐々に下げる。 | 30 | タワーアップW | タワーアップW | タワーアタック |
| R | 武則天 | 屍皇 | キョンシー | 30 | 400 | 30 | 70 | ディフェンダー | — | — | — | — | アローンアップW | ストーンアタック |
| C | ラスプーチン | 闇ノ者 | プリースト | 40 | 450 | 70 | 70 | マジシャン | — | — | — | — | タイプアップD | タイプアップA |
| C | カリガリ博士 | 魔人 | ネクロマンサー | 30 | 400 | 70 | 70 | ディフェンダー | — | — | — | — | — | — |
| C | 女王ジンガ | 魔人 | クィーン | 30 | 400 | 55 | 45 | ディフェンダー | — | — | — | — | — | デッドコストカット |
| C | ペルセポネ | 狂戦士 | オリンポス | 30 | 400 | 40 | 60 | マジシャン | — | — | — | デッドアップA | デッドマナ | デッドマナ |
| C | アンダーテイカー | 英雄 | ミュータント | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | — | — | デッドマナ | — | — |
| C | エリザベート | 英雄 | エピキュリアン | 10 | 300 | 10 | 10 | ディフェンダー | — | — | — | デッドマナ | — | — |

**LoV Labo**

【サモンマナ】自身が召喚されたとき、マナを生む。[illegible]【タイプアップA／D／W】戦場にいる自身と同じタイプの自ユニットが多いほど、自身の能力UP。【タワーアタック】マナタワー制圧力UP。【タワーアップW】周囲にマナタワーがあると、ATKとDEFがUP。【デッドアップA】自身が死滅する度にATKがUP。この効果は死滅後も継続する。【デッドコストカット】自身が死滅時、未召喚の自ユニットのうち、最も召喚コストが高いユニットの召喚コストを一定時間減らす。【デッドマナ】自身が死滅したとき、マナを生む。【トライブサポートA／D】自身が戦場に出ている間、自身と同じ種族の自ユニットの能力をUP。【ブレイクアップA】自身がアルカナストーンを一定量破壊するたびに、ATKがUP。【マナアップD】所有マナに応じてDEFがUP。【マナヘイスト】マナ吸収速度UP。【マナマックスアップ】自身が戦場に出ている間、マナゲージの最大値が増加。【リジェネ】HPが徐々に回復。

# ロケテストで見掛けたプレイヤーたちに聞く

## ADL



Profile
・初代『LORD of VERMILION』は稼動初日からプレイし現在に至る。
・第二回公式全国大会優勝
・fanフェスオールスタートーナメント出場

### お気に入りの1枚




### お気に入りの使い魔

中コストの覚醒持ちで、どのタイミングでも強いストーンアタックで攻めきれるのが良いですね。30コストは速いタイミングで一気に超覚醒までいけて、ほかにマナを回せるので使い勝手が良い！　あと、かわいいからですね（笑）。それにしても、LoVシリーズの九尾の狐はなぜこんなにかわいいのか……。

### 魔種in不死ロロのATDF



| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ/召喚 | アビリティ/覚醒 | アビリティ/超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 人獣 | C | ロロ | 精霊獣 | 10 | 300 | 5 | 15 | アタッカー | | — | マナヘイスト | | - |
| 魔種 | UR | ミリア | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | — | — | サモンマナ | — | — |
| 魔種 | R | 九尾の狐 | 怪異 | 30 | 400 | 60 | 40 | アタッカー | | | | ストーンアップW | ストーンアタック |
| 魔種 | C | イポス | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | 昂ぶる魔血 | 10 | — | — | — |
| 魔種 | C | シユウ | 英雄 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | · · | | ストーンアタック | | |
| 不死 | SR | プルートー | 屍皇 | 80 | 650 | 100 | 140 | ディフェンダー | デッドリー・ミスト | 30 | タワーアップW | タワーアップW | タワーアタック |
| 不死 | R | 武則天 | 屍皇 | 30 | 400 | 30 | 70 | ディフェンダー | | | | アローンアップW | ストーンアタック |
| | — | 主人公 | | - | — | — | | ディフェンダー | US | | キュアオール | | |

### デッキコンセプト／運用ポイント

開幕は、［ロロ］、［ミリア］、［シユウ］を出してストーンを割りに行って、無理なら味方マナタワーまで後退。それを繰り返して中盤で中コストに二枚を呼び、終盤［プルートー］を呼んで勝負！　マジシャン相手には押し切れるなら［九尾の狐］で倒しに行き、無理なら引いて様子見ですね。

### LORD of VERMILION Ⅲへの意気込み

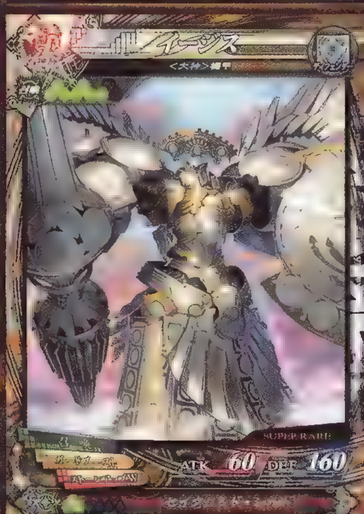
自分の大好きなLoVシリーズ最新作に手を出さない理由が無いので、最上位プレイヤー目指して頑張りたいです。今回は、種族の縛りがそこまで厳しくないので、自分の好きな使い魔を入れつつモチベーションを維持して数をこなしていきたいです！

## アパチョイⅡ



Profile
・『LORD of VERMILION ～神々の離反～』からプレイし始め、現在に至る。
・不死覇者決定戦優勝

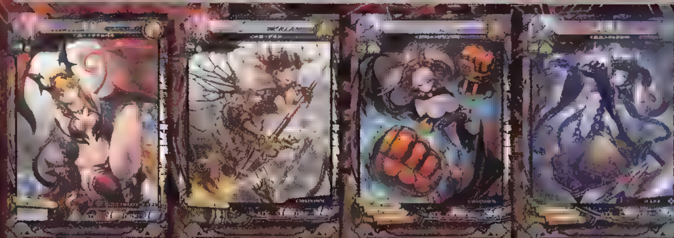
### お気に入りの1枚




### お気に入りの理由

**カッチカチやで!!**

### デンジャラスデッキ



| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ/召喚 | アビリティ/覚醒 | アビリティ/超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 神族 | SR | イージス | 大神 | 70 | 600 | 60 | 160 | ディフェンダー | セイクリット・シルド | 30 | | カードブースト | ストーンアップW |
| 魔種 | UR | ミリア | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | | | サモンマナ | — | — |
| 魔種 | R | 九尾の狐 | 怪異 | 30 | 400 | 60 | 40 | アタッカー | | | | ストーンアップW | ストーンアタック |
| 魔種 | C | シユウ | 英雄 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | — | ストーンアタック | — | — |
| 魔種 | C | ビルヒーゲル | 凶禍 | 10 | 300 | 10 | 10 | マシシャン | | | タワーアタック | | |
| 不死 | R | 武則天 | 屍皇 | 30 | 400 | 30 | 70 | ディフェンダー | | | | アローンアップW | ストーンアタック |
| 不死 | C | ヘルセホネ | 狂戦士 | 30 | 400 | 40 | 60 | マシシャン | | | デッドアップA | デッドマナ | デッドマナ |
| | | 主人公 | | | | | | アタッカー | US | | キュアオール | | |

### デッキコンセプト／運用ポイント

3種族ですが、［ミリア］を先出しすることにより、開幕に使い魔を3体出し、マナタワー制圧を目指します。その後、相手の弱点属性にかぶせるように［ペルセポネ］、［武則天］、［九尾の狐］のどれかを展開していきます。中コストでフィールドを荒らした後は、守りの［イージス］を活用できれば、石をしっかり守ることができます（デッキとしてはあまり完成していません。［イージス］を使いたいだけです!!）。

### LORD of VERMILION Ⅲへの意気込み

『LORD of VERMILION Ⅱ』、『LORD of VERMILION Re:2』とはまるで違うゲーム性になっているので、完全に新しいゲームをスタートするといった感じで、とてもワクワクしています。また、LoVシリーズ未経験者でも楽しめる仕様になっていますので、新規参入者が増え、LoV界が盛り上がっていけばいいかなと思います。

# 「LORD of VERMILION Ⅲ」情報!?

## いちのせ



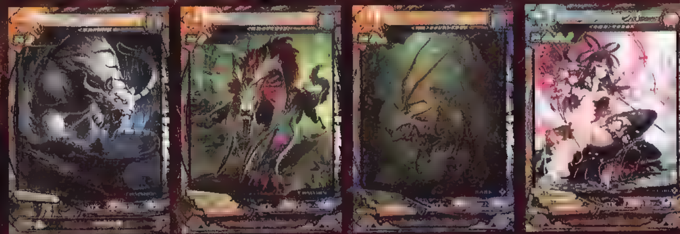
### お気に入りの1枚




Profile

・初代『LORD of VERMILION』稼働初期からプレイし、現在に至る
・第四回公式全国大会出場

### 猛襲!! アクアキング



| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ／召喚 | アビリティ／覚醒 | アビリティ／超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 人獣 | R | フォルコン | 超魔 | 40 | 450 | 90 | 50 | ディフェンダー | | | | | マナアップD |
| 人獣 | C | ジェヴォーダン | 狂戦士 | 20 | 350 | 20 | 40 | ディフェンダー | — | — | マナヘイスト | DEFアップ | DEFアップ |
| 人獣 | C | 白虎 | 聖魔 | 20 | 350 | 25 | 35 | ディフェンダー | 西方光障 | 30 | マナマックスアップ | — | |
| 人獣 | C | ロロ | 精霊獣 | 10 | 300 | 5 | 15 | アタッカー | — | — | マナヘイスト | — | — |
| 海種 | SR | コノハナサクヤ | 守護者 | 80 | 650 | 130 | 110 | アタッカー | — | — | DEFウィークⅠ | DEFウィークⅡ | スピードアップ |
| 海種 | C | アクアキング | 魔人 | 50 | 500 | 110 | 70 | マジシャン | | -- | — | — | WウィークⅢ |
| 海種 | C | 深きものども | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | | — | コストカット | — | — |
| | | 主人公 | | | | — | — | アタッカー | US | | キュアオール | | |

#### デッキコンセプト／運用ポイント

開幕は[ロロ]と[ジェヴォーダン]でマナタワーを制圧。[深きものども]、[白虎]でマナをため、[白虎]のアーツ「西方光障」でマナ吸収を加速。同ラインの相手の中コストユニットに有利なジョブのユニットを出すことを目的にしますが、相手の動きがない場合は、[アクアキング]で相手のマナタワーを荒らしに。あとは臨機応変ですが、チームができないことをする、相手がやられたくなさそうなことをすると勝ちやすいと思います。

#### お気に入りの使い魔

中盤からのマナタワー荒らしが強く、超覚醒時のWウィークⅢが非常に強力です。生半可なマジシャンや覚醒程度のアタッカーならば、相性や数の差を覆してくれます。何より、[プルートー]や[武則天]などの強力なディフェンダーを中心としたデッキに有利なのがいいですね。

#### LORD of VERMILION Ⅲへの意気込み

LoVシリーズの正統な後続タイトルなので、非常にモチベーションは高いです。『LORD of VERMILION Ⅱ』では「紅蓮の国のアリス」シリーズの使い魔たちがお気に入りで、かなり使い込んだので、『LORD of VERMILION Ⅲ』でもそういった使い魔が見付かれば、そのカードを使い込んでいきたいですね！

## ヴォルス



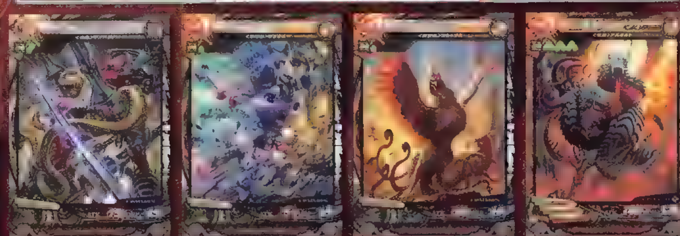
### お気に入りの1枚




Profile

・初代『LORD of VERMILION』のころから神族メインでプレイし、現在に至る
・第四回公式全国大会出場

### 2トップ覚醒デッキ



| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ／召喚 | アビリティ／覚醒 | アビリティ／超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 人獣 | SR | ヨルムンガンド | 聖魔 | 90 | 700 | 140 | 120 | アタッカー | | | アローンアップW | アローンアップW | ブレイクアップA |
| 人獣 | C | ジェヴォーダン | 狂戦士 | 20 | 350 | 20 | 40 | ディフェンダー | — | — | マナヘイスト | DEFアップ | DEFアップ |
| 人獣 | C | 白虎 | 聖魔 | 20 | 350 | 25 | 35 | ディフェンダー | 西方光障 | 30 | マナマックスアップ | | |
| 人獣 | C | ロッシュ | 精霊獣 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | — | — | トライブサポートD | — | — |
| 人獣 | C | ロロ | 精霊獣 | 10 | 300 | 5 | 15 | アタッカー | — | — | マナヘイスト | | |
| 神族 | C | ドゥルガー | 幻魔 | 20 | 350 | 15 | 45 | ディフェンダー | — | — | エヴォルカット | — | — |
| 神族 | C | プロメテウス | 守護者 | 20 | 350 | 30 | 30 | アタッカー | | | - | エヴォルマナ | トライブサポートD |
| | | 主人公 | | | | | | アタッカー | US | | キュアオール | | |

#### デッキコンセプト／運用ポイント

開幕マナ吸収速度UPができる[ロロ]、[ジェヴォーダン]の2枚を出してマナ貯め。8枚出し終わるまでひたすらマナを貯める。[プロメテウス]を早めに超覚醒させてマナ吸収チームを守る形に。[ヨルムンガンド]を覚醒させた後に攻め上がる。[プロメテウス]と[ヨルムンガンド]の2体で戦闘、残りで石を割る。

#### お気に入りの使い魔

ロケテの神族カードの中ではかなり使いやすい一枚。[ドゥルガー]と組ませると一瞬で超覚醒まで育てられます。

#### LORD of VERMILION Ⅲへの意気込み

今までのシリーズとは、やる事が大分変わってますが、神族メインで頑張りたいと思います。展開が速くてシニアにはきついですが……。

# 紫電




・初代『LORD of VERMILION』のころからプレイし始め、現在に至る。
・第三回公式全国大会出場

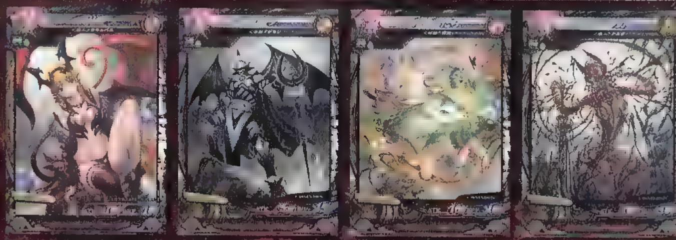
## お気に入りの1枚




### お気に入りの使い魔

1体だけで相手をなぎ倒していく図はとても快感で良かったです。見た目もかっこいいですし、これが超覚醒したらだれにも止められない!!

## 魔種開幕ワラ



| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ／召喚 | アビリティ／覚醒 | アビリティ／超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔種 | UR | ミリア | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | | | サモンマナ | | |
| 魔種 | C | イポス | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | 昂ぶる魔血 | 10 | — | — | — |
| 魔種 | C | ガープ | 凶禍 | 10 | 300 | 5 | 15 | アタッカー | | — | ストーンアタック | — | |
| 魔種 | C | かまいたち | 凶禍 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | — | | トライブサポートA | | — |
| 魔種 | C | シユウ | 英雄 | 10 | 300 | 10 | 10 | マシシャン | | | ストーンアタック | | |
| 魔種 | C | ターラカ | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | - | トライブサポートA | | — |
| 魔種 | C | ビルヒーゲル | 凶禍 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | | | タワーアタック | | |
| | | 主人公 | | — | | | -- | アタッカー | US | | パワーライズ | | |

### デッキコンセプト／運用ポイント

全部呼んで石に行って割るだけ!!
止めにきたらパワーライズと［イポス］のアーツを使って倒す!!
あとはワラワラ時間をかせぐだけ!!

### LORD of VERMILION Ⅲへの意気込み

今までやってきたアクショントレーディングカードゲームと違って考えることが多かったり、慣れない動作があってあたふたしたりと大変でしたけれど、この『LORD of VERMILION Ⅲ』でもやり込んで、また全国大会に出たり、ランキングに載ったりとか楽しめたらいいなと思います。

# 仁義なき青井



・戦国大戦トップランカー
・LoV歴は3カ月程度

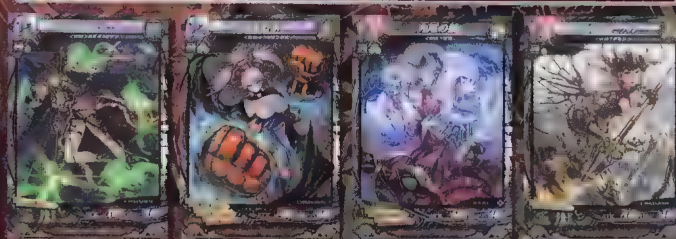
## お気に入りの1枚




### お気に入りの使い魔

まずアタッカー［九尾の狐］のアクションが分かりやすくて、爽快感があります。
そしてディフェンダーの［武則天］は堅いため、極力ギリギリまで放置しといても大丈夫？みたいな（笑）。さらに覚醒、超覚醒が優秀なため、かなりオススメです!!

## 後出しジャンケン



| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ／召喚 | アビリティ／覚醒 | アビリティ／超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔種 | UR | ミリア | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | — | | サモンマナ | | |
| 魔種 | R | 九尾の狐 | 怪異 | 30 | 400 | 60 | 40 | アタッカー | — | — | — | ストーンアップW | ストーンアタック |
| 魔種 | C | ターラカ | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | — | トライブサホートA | | — |
| 魔種 | C | ビルヒーゲル | 凶禍 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | - | — | タワーアタック | — | — |
| 不死 | R | 武則天 | 屍皇 | 30 | 400 | 30 | 70 | ディフェンダー | — | — | — | アローンアップW | ストーンアタック |
| 不死 | C | ペルセポネ | 狂戦士 | 30 | 400 | 40 | 60 | マジシャン | — | | デッドアップA | デッドマナ | デッドマナ |
| 不死 | C | エリザベート | 英雄 | 10 | 300 | 10 | 10 | ディフェンダー | - | — | デッドマナ | | — |
| | | 主人公 | — | | - | — | — | ディフェンダー | US | | リターンゲート | | |

### デッキコンセプト／運用ポイント

とりあえずはじめに10コストを出せるだけ出し、マナタワーを制圧します。さらに10コストを出して、マナをひたすらに貯めていきます。相手がここでこちらの石やマナタワーを狙ってくるようなら、相手の部隊を見て、［武則天］、［ペルセポネ］、［九尾の狐］の中から相性のいい使い魔を持っていきます。そこを突破して、ひたすら相手のマナタワーを荒らしていきます。軽めのコストで相手にすぐ合わせられるのでオススメです！

### LORD of VERMILION Ⅲへの意気込み

『戦国大戦』と二足のわらじを履いていけたらいいなと思っております!! システムは複雑そうだったんですが、数戦やればすぐに理解できるものでした。『LORD of VERMILION Ⅲ』になりましたら、ガッツリやっていこうと思います。

# すか



## お気に入りの１枚



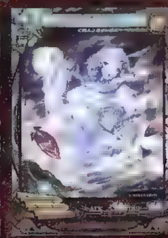

**Profile**

・初代『LORD of VERMILION』初期からプレイし始め、現在に至る。
・第二回公式全国大会出場

### お気に入りの使い魔

渋い

## 海不混成デッキ



| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ／召喚 | アビリティ／覚醒 | アビリティ／超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 海種 | SR | コノハナサクヤ | 守護者 | 80 | 650 | 130 | 110 | アタッカー | | | ＤＥＦウィークⅠ | ＤＥＦウィークⅡ | スピードアップ |
| 海種 | R | フィンガル | 幻魔 | 40 | 450 | 75 | 65 | マジシャン | — | — | — | — | ＡＴＫウィークⅢ |
| 海種 | C | エキドナ | 魔人 | 20 | 350 | 30 | 30 | アタッカー | | | トライブサポートD | トライブサポートD | トライブサポートA |
| 海種 | C | 深きものども | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | | コストカット | | — |
| 不死 | C | 女王ジンガ | 魔人 | 30 | 400 | 55 | 45 | ディフェンダー | | | | | デッドコストカット |
| 不死 | C | アンダーテイカー | 英雄 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | — | デッドマナ | — | — |
| 不死 | C | エリザベート | 英雄 | 10 | 300 | 10 | 10 | ディフェンダー | | | デッドマナ | | |
| | | 主人公 | | | | – | – | ディフェンダー | US | | リターンゲート | | |

### デッキコンセプト／運用ポイント

コストカットがあるので[エキドナ]を15コストで召喚できる。そのまま相手のマナタワーに突っ込ませつつ覚醒させ、対応してくる相手使い魔に有利な使い魔（[女王ジンガ] or [フィンガル]）を召喚していく。相手のマナタワーを攻め、高コスト使い魔を呼ばせないデッキ。うまく[女王ジンガ]を超覚醒させられれば[コノハナサクヤ]も召喚、超覚醒まで狙える。[コノハナサクヤ]が手に入りにくいのが悩ましげ。

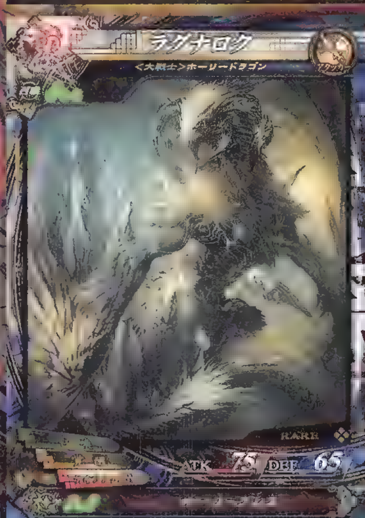
### LORD of VERMILION Ⅲへの意気込み

最初にシステムを開いたとき、今までのLoVと全然違うので、正直どうなのかなと思っていましたけれど、実際にロケテでプレイしてみたところ、一瞬でハマりました！　本稼働が待ち遠しいです。

# Zero



## お気に入りの１枚




**Profile**

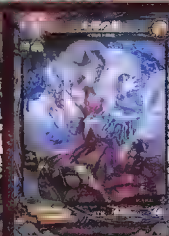
・fanフェスオールスタートーナメント優勝、神族王決定戦優勝、神族覇者決定戦優勝、リミットブレイク大会優勝、第1回海種大会入賞、第2回人、不、海、魔大会入賞、第四回全国大会出場

### お気に入りの使い魔

『LORD of VERMILION』の中で一番使用している、[セラの天使]にとてもアーツが似ていてかっこいいから！

## ジャンケンポン






| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ／召喚 | アビリティ／覚醒 | アビリティ／超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 人獣 | C | ロロ | 精霊獣 | 10 | 300 | 5 | 15 | アタッカー | | | マナヘイスト | | |
| 魔種 | UR | ミリア | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | — | — | サモンマナ | | — |
| 魔種 | R | 九尾の狐 | 怪異 | 30 | 400 | 60 | 40 | アタッカー | | | | ストーンアップW | ストーンアタック |
| 魔種 | C | ビルヒーゲル | 凶禍 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | — | タワーアタック | — | — |
| 不死 | R | 武則天 | 屍皇 | 30 | 400 | 30 | 70 | ディフェンダー | | | | アローンアップW | ストーンアタック |
| 不死 | C | ペルセポネ | 狂戦士 | 30 | 400 | 40 | 60 | マジシャン | | | デッドアップA | デッドマナ | デッドマナ |
| 不死 | C | エリザベート | 英雄 | 10 | 300 | 10 | 10 | ディフェンダー | | | デッドマナ | | |
| — | — | 主人公 | — | — | — | — | — | ディフェンダー | US | | リターンゲート | | |

### デッキコンセプト／運用ポイント

開幕は［ミリア］、［ロロ］、［ビルヒーゲル］の順で10コストを召喚し、マナタワーを制圧。制圧後はマナを吸収し、もう1枚の10コストも召喚し、基本的には4枚でマナをため続ける。その後、相手の正面パーティーに合わせた弱点となるジョブの使い魔を召喚し、30コスト3枚を超覚醒させることが目標。覚醒した使い魔を無理せずマナタワーに帰すことがポイント!!

### LORD of VERMILION Ⅲへの意気込み

『LORD of VERMILION Ⅲ』と聞いて、楽しみな部分もありながら、システムが変わることに正直不安な気持ちが大きかったです。ただプレイしてみて、とても楽しく、もっとプレイしてみたくなりました。みんな同じスタートラインからなので、また一から頑張りたいと思います。

# D.C.



## お気に入りの１枚

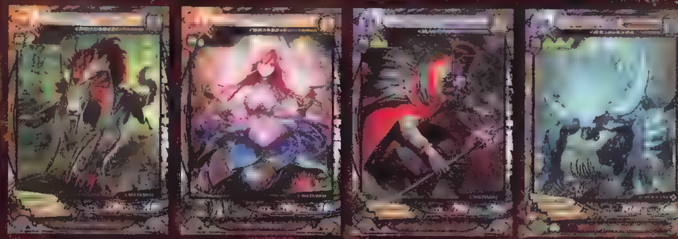



Profile
- 第二回全国大会決勝大会出場
- 第三回全国大会決勝大会優勝
- fan フェスオールスタートーナメント出場
- 第四回全国大会決勝大会準優勝

### お気に入りの使い魔

タカヤマトシアキさんの絵というのが１番の理由です。『LORD of VERMILION Re:2』の［～蒼天の守護龍～］もかっこよかったですよね！　［プルートー］と迷いましたが、神の盾！ロボットのような容姿を気に入ったので、やはり［イージス］かなと。

## 人不混合



| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ／召喚 | アビリティ／覚醒 | アビリティ／超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 人獣 | C | ジェウォーダン | 狂戦士 | 20 | 350 | 20 | 40 | ディフェンダー | — | — | マナヘイスト | DEFアップ | DEFアップ |
| 人獣 | C | 白虎 | 聖魔 | 20 | 350 | 25 | 35 | ディフェンダー | 西方光陣 | 30 | マナマックスアップ | - | — |
| 人獣 | C | ラミリィ | 怪異 | 10 | 300 | 30 | 30 | アタッカー | | | | | |
| 人獣 | C | ロロ | 精霊獣 | 10 | 300 | 5 | 15 | アタッカー | — | — | マナヘイスト | | |
| 不死 | SR | プルートー | 屍皇 | 80 | 650 | 100 | 140 | ディフェンダー | デッドリー・ミスト | 30 | タワーアップW | タワーアップW | タワーアタック |
| 不死 | R | 武則天 | 屍皇 | 30 | 400 | 30 | 70 | ディフェンダー | — | — | — | アローンアップW | ストーンアタック |
| 不死 | C | ラスプーチン | 骸ノ者 | 40 | 450 | 70 | 70 | マジシャン | — | - | — | タイプアップD | タイプアップA |
| | | 主人公 | | | | | | アタッカー | US | | キュアオール | | |

### デッキコンセプト／運用ポイント

開幕は［ロロ］と［ジェヴォーダン］を呼んでマナタワーを制圧。制圧したら［ラミリィ］を呼び、敵が来るならスペックの高い［ラミリィ］、［ジェヴォーダン］で迎え撃ちます。来ない場合は［白虎］を呼んで待ち、アーツはたまり次第すぐに使い、［武則天］を呼び、ここまで来ると［武則天］が石に移動するごとに覚醒できるので、超覚醒までもっていき、石を割ります。後詰めは［ラスプーチン］か［プルートー］かは相手によって変えます。［アクアキング］、［フィンガル］に弱いのはあきらめましょう。

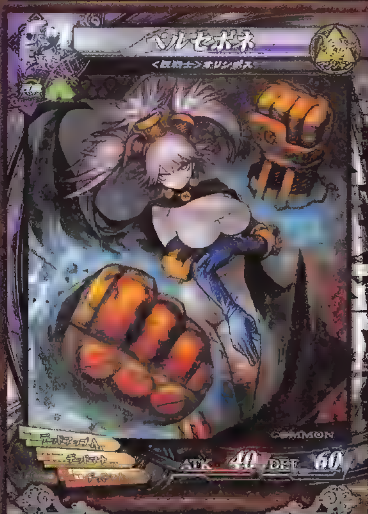
### LORD of VERMILION Ⅲへの意気込み

長く使ってきた魔種をベースに考えていきたいと思っています。しかし、現在わかっているカードが 10 コスト×７種と［九尾の狐］だけなので、どうしても混種になってしまうのが難点ですね。なので使いたい高コストを決めてから魔種を入れる感じでロケテスト、本稼働ともに楽しみたいと思っています！

# のどぐろ



## お気に入りの１枚

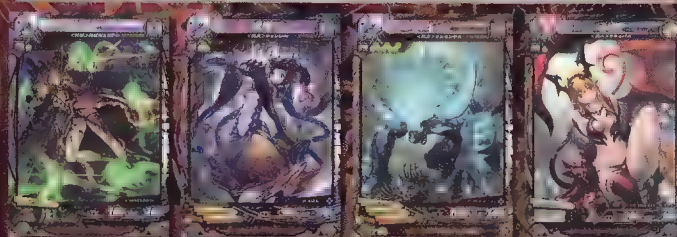



Profile
- 『LORD of VERMILION』初期よりプレイ
- 機甲単を使い、第二回公式全国大会に出場
- 初代「もの呪祖士」（笑）

### お気に入りの使い魔

まずかわいい！
死滅していい使い魔が弱いはずはない……と思う、多分。
荒らしてよし、守ってよし、2回死滅するだけで後半のATKはすごいことに……。

## 死して尚恐ろしいペルセポネデッキ



| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ／召喚 | アビリティ／覚醒 | アビリティ／超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 魔種 | UR | ミリア | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | — | — | サモンマナ | | — |
| 魔種 | C | ビルヒーゲル | 凶禍 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | | | タワーアタック | - | — |
| 不死 | SR | プルートー | 屍皇 | 80 | 650 | 100 | 140 | ディフェンダー | デッドリー・ミスト | 30 | タワーアップW | タワーアップW | タワーアタック |
| 不死 | R | 武則天 | 屍皇 | 30 | 400 | 30 | 70 | ディフェンダー | | | | アローンアップW | ストーンアタック |
| 不死 | C | ペルセポネ | 狂戦士 | 30 | 400 | 40 | 60 | マジシャン | | | デッドアップA | デッドマナ | デッドマナ |
| 不死 | C | アンダーテイカー | 英雄 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | — | | デッドマナ | — | — |
| 不死 | C | エリザベート | 英雄 | 10 | 300 | 10 | 10 | ディフェンダー | — | — | デッドマナ | — | — |
| — | — | 主人公 | — | — | — | — | — | アタッカー | US | | キュアオール | | |

### デッキコンセプト／運用ポイント

［ミリア］のサモンマナを絡めて開幕4体でスムーズにマナタワーを制圧。3マナためたら即［ペルセポネ］を呼び出し、相手のマナタワーを荒らしに行きます。［ペルセポネ］が死滅するころには［武則天］を呼べるので、余欲があれば覚醒などを用いて、［ペルセポネ］復活までをしのぐ……以下繰り返し（笑）。マナが余ったら大きい［プルートー］で戦場をかけまわる！

### LORD of VERMILION Ⅲへの意気込み

4対4と最初に聞いたときは「どういうこと!?」と驚きを隠しきれませんでしたが、フタを開けてみればシニアに優しい（?）戦略ゲー。ハンドスキルが無くても勝てるデッキを組み上げて、若者たちを悔しがらせたいです。

# 萩原@超ノーマナー。



・不死王決定戦優勝
・第三回公式全国大会出場
・fanフェスオールスタートーナメント出場

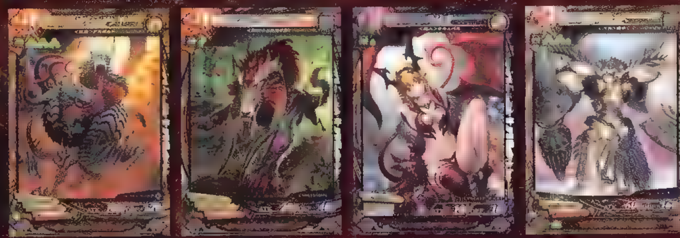
## お気に入りの１枚




### お気に入りの使い魔

地味ながら10コスの召喚時に発動するアビリティ「マナヘイスト」が、前半での早出しにより、かなり先行型で試合を進められるところが気に入っています。何よりカードがかわいい‼　タワーアタック持ちと組ませるとかなり効率が上がるのがいいですね。

## 高コス2トップ



| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ／召喚 | アビリティ／覚醒 | アビリティ／超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 人獣 | SR | ヨルムンガンド | 聖魔 | 90 | 700 | 140 | 120 | アタッカー | — | | アローンアップW | アローンアップW | ブレイクアップA |
| 人獣 | C | ジェヴォーダン | 狂戦士 | 20 | 350 | 20 | 40 | ディフェンダー | — | — | マナヘイスト | DEFアップ | DEFアップ |
| 人獣 | C | 白虎 | 聖魔 | 20 | 350 | 25 | 35 | ディフェンダー | 西方光陣 | 30 | マナマックスアップ | | |
| 人獣 | C | ロロ | 精霊獣 | 10 | 300 | 5 | 15 | アタッカー | — | | マナヘイスト | | — |
| 神族 | SR | イージス | 大神 | 70 | 600 | 60 | 160 | ディフェンダー | セイクリッド・シルト | 30 | — | ガードブースト | ストーンアップW |
| 魔種 | UR | ミリア | 魔人 | 10 | 300 | 10 | 10 | アタッカー | | — | サモンマナ | — | |
| 魔種 | C | ビルヒーゲル | 凶禍 | 10 | 300 | 10 | 10 | マジシャン | | | タワーアタック | | |
| | - | 主人公 | | | | | | ディフェンダー | US | | パワーライズ | | |

### デッキコンセプト／運用ポイント

ひたすら開幕からマナを貯める。[白虎]を召喚して、アーツ「西方光陣」をたたくことで、さらにマナ吸収を加速させて[イージス]を召喚し、[イージス]に石を守らせながら[ヨルムンガンド]召喚まで石を守れれば勝ちパターン。[イージス]をディフェンシブにし、最後の1本の石を守りながら[ヨルムンガンド]で相手の石を破壊しつくします。問題はマナを貯めるまでマナタワーの使い魔を守ってくれる相方が必要なことですかね。

### LORD of VERMILION Ⅲへの意気込み

ナンバリングタイトルながら、ほぼ完全新作といってもいいくらいにゲーム性が様変わりしているので、今までの実力や知識をまた1から身に付けていかなければならないところがワクワクします。稼働したら数をこなして知識とセオリーを身に付けていきたいですね。

# 本誌ライター age

大戦士




### タイプって何？

本作の使い魔は、ジョブと種族のほかにも、「タイプ」と呼ばれるものが設定されている。名前の下に<>で閉じて書かれた青いテキストがその「タイプ」だ。このデッキは、覚醒、あるいは超覚醒したとき、その「タイプ」が同じ使い魔がいたとき、さらに能力が上乗せされるものを組み込んだデッキなのだ。こういった能力を持つ使い魔はほかにも何体かいる。こういった能力を生かすためのコンボが可能なことも本作の特徴といえる。

## 大戦士デッキ



| 種族 | レア | 使い魔名 | タイプ | コスト | HP | ATK | DEF | ジョブ | アーツ | 消費 | アビリティ／召喚 | アビリティ／覚醒 | アビリティ／超覚醒 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 神族 | R | ラグナロク | 大戦士 | 40 | 450 | 75 | 65 | アタッカー | ホーリーブレス | 50 | | | タイプアップW |
| 神族 | C | クラウソラス | 大戦士 | 20 | 350 | 30 | 30 | ディフェンダー | - | | — | タイプアップD | リジェネ |
| 神族 | C | ドゥルカー | 幻魔 | 20 | 350 | 15 | 45 | ディフェンダー | - | - | エヴォルカット | | — |
| 神族 | C | プロメテウス | 守護者 | 20 | 350 | 30 | 30 | アタッカー | — | — | | エヴォルマナ | トライブサポートD |
| 神族 | C | グリンブルスティ | 精霊獣 | 10 | 300 | 10 | 10 | ディフェンダー | — | — | トライブサポートD | — | |
| 神族 | C | スクナヒコナ | 精霊獣 | 10 | 300 | 5 | 15 | ディフェンダー | 神守の酒 | 20 | クリティカルガード | | — |
| 海種 | C | アクアキング | 魔人 | 50 | 500 | 110 | 70 | マジシャン | | | | | WウィークⅢ |
| — | — | 主人公 | — | — | — | — | — | ディフェンダー | US | | リターンゲート | | |

### デッキコンセプト

覚醒、超覚醒時に<大戦士>を召喚することでさらに強化される二枚を中心としたデッキ。ただし、高コストのマジシャンがいないので、[アクアキング]を傭兵として組み込んだ。開幕にコスト10の三枚を召喚、マナタワー制圧後にマナをため、[ドゥルガー]→[クラウソラス]→[ラグナロク]と召喚し、覚醒で強化していく流れになる。対戦相手にディフェンダーが多い場合、コンボにこだわらず[アクアキング]を召喚、覚醒させて撃破を狙う。

【読者プレゼント】
今回の大規模ロケテストで用意されたスターターパックを抽選で5名様にプレゼントします。『LORD of VERMILION Ⅲ』への期待コメントと併せ、住所／氏名／年齢／電話番号／LoV歴／好きな使い魔／現在の称号／メイン種族／プレイヤー名を記入し、官製ハガキで応募してください。送付先は〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　LoVⅢロケテスタープレゼント係まで。
応募締め切りは2013年4月30日必着です。



ビタル選手とビルロ選手。
黄金の輝きを放つ彼らに世界も震撼することでしょう。

WCCF ファンにまたまたうれしいお知らせ！　追加カードの排出に加え、選手の新モーションの追加やAIの調整を実施した「Ver.2.0」が近日登場!!

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス2011-2012

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日　：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

text= たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん


©SEGA
©Panini S.p.A. All Rights Reserved
PANINI The game is made by Sega in association with Panini.　©2009 JFA


# 『Ver.2.0』いよいよ今春に稼働!!

## ロケテストも大盛況!!
## 期待に胸ふくらみまくり!!

前バージョンに引き続き、『WCCF11-12』でも近日中にバージョンアップ版の『Ver.2.0』が稼働を開始することが明らかになった。まず一番の楽しみとなるのが、新たに3チーム分のカードが追加されること。その一部を今回入手することができたので、ぜひじっくりと眺めてほしい。また、試合中に見せる選手たちのモーションが大幅に追加されているのも大きな見どころ。さらには「WCCF.NET」との連動機能も実装され、フレンドとの協力によって練習効率がアップしたり、新たなオファーが届いたりすることもあるのだ！

## 『Ver.2.0』ロケテストのウワサ

「Ver.2.0」のロケテスト期間中には、[illegible]の各メンバーも現地でプレイしたが、新モーションのバリエーションの豊富さと選手たちの動きを制御するAIに大幅な調整が加えられていたことには、「WCCF11-12」稼働時には見られなかったので[illegible]。特に、攻撃の場面においてはリスキーなロングあるいはスルーパスを蹴る頻度が下がった感があり、[illegible]。[illegible]でも「Ver.2.0」の[illegible]していくので、乞うご期待！




[illegible]（画面は現行バージョンの物です）

## パリ・サンジェルマンFC
Paris Saint-Germain Football Club

ワールドクラスのタレントが多数在籍！
新バージョンの台風の目となるか!?




### サルバトーレ・シリグ

昨季はリーグ戦にフル出場をはたし、若くして不動のレギュラーの地位を確立。イタリア代表にも定着し、ブッフォンがケガなどで不在時にはスタメンを務めるなど、今ノリにノッている注目のゴールキーパーだ。




### ディエゴ・ルガノ

一対一での守備に絶対の自信を持つベテランセンターバック。ウルグアイ代表のキャプテンとして2010年の南アフリカ大会でベスト4進出に貢献した選手だけに、ディフェンス値が19の高評価を得たのも至極当然だろう。




### ハビエル・パストーレ

破格の移籍金でイタリアのパレルモから移籍したことで世界中を驚かせたアルゼンチン代表ミッドフィルダー。母国の先輩のアイマールやアゲエロにも匹敵する才能の持ち主で、2010年の南アフリカ大会にも出場している。

**WCCF情報局**　次々と大物を獲得するパリ・サンジェルマン。今回カード化が判明したパストーレ以外にもどんな選手が新たに参戦するのか、今からワクワクしている人も多いだろう。個人的には、ピルロ2世とも言われるベッラッティがもし出てくれたら、「Ver.2.0」と相性がよさそうなのでぜひ使ってみたいところだ。（たてしゅ）

# SCコリンチャンス
Sport Club Corinthians Paulista

**昨年のクラブ世界王者に輝いた南米の強豪が満を持して「WCCF」に参戦!**




## カッシオ

身長194cmの大柄な体からは想像もつかないほど身のこなしが素早く、驚異的な反射神経を持っているチームの守護神。クラブW杯決勝のチェルシー戦では神がかり的な好セーブを連発し、世界チャンピオンの立役者となった。




## ファビオ・サントス

左サイドバックを主戦場とし、果敢なオーバーラップで攻撃に厚みをもたらすレフティーで、昨年には念願のブラジル代表デビューも果たした実力者。2006年には短期間ながら鹿島アントラーズでもプレイしていた。




## パウリーニョ

昨年行なわれた日本戦で豪快なトーキックミドルシュートを決めたことも記憶に新しい現役ブラジル代表のボランチ。攻撃、守備、運動量のすべてがハイレベルで、現在ヨーロッパのメガクラブが争奪戦を繰り広げている注目のタレントだ。

# SLベンフィカ
Sport Lisboa e Benfica

**ポルトガルの古豪が2シーズン連続で登場。話題のヴィツェルもカード化決定!**




## アルトゥール

2011-12シーズン開幕直前、ブラガへのレンタル移籍を経て保有元のローマから加入。リーグ戦では29試合に出場し、ポルトガル代表のエドゥアルドを控えに追いやり正守護神の座を獲得したブラジル出身のベテランGKだ。




## ルイゾン

『10-11』に引き続き登場。ボディコンタクトと空中戦では無類の強さを発揮する元ブラジル代表の長身センターバックで、オフェンス値が高いことでもわかるようにセットプレイ時は得点源にもなってくれる。




## アクセル・ビツェル

近年好タレントを輩出し続けるベルギー代表の中でも指折りの才能の持ち主。本来はボランチだが、相手を欺くパスやドリブルも得意としているのでサイドハーフやウイングも難なくこなす。現在はゼニト・サンクトペテルブルグに所属。

**WCCF情報局** 昨年のクラブW杯での活躍がまだ記憶に新しいコリンチャンスには、日本に縁がある選手が多いことをご存知だろうか? 今回紹介したパウリーニョとF.サントス以外にも、ダニーロとエメルソンは元Jリーガーで、ベテランDFのアンデルソン・ポウガはあの2002年大会で優勝したブラジル代表のメンバーだったのだ。(たてしゅ)

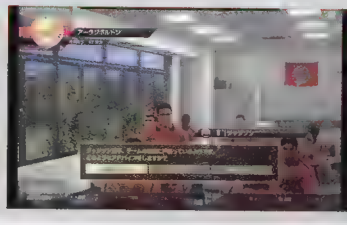
# コンビネーションチームスタイル大解析!!

## 疑問噴出中のスタイルを徹底的に「やってみた」!!

今月は複数の選手が発動に関わるコンビネーションチームスタイル（以下CTS）の発動条件とその使用感を紹介。ちなみにCTSだが発動には①CTSに対応した選手を全員起用②対応選手の連携線がすべて黄金③CTSに対応したチームパラメーターが最大（震撼状態）④対応した選手全員の監督信頼度を一定まで上げる、以上四つの条件を満たし、適切なポジションで選手を起用する必要があるぞ。

## ついに判明!? 監督信頼度のナゾにせまる!!

CTS発動で厄介なのが④の監督信頼度。これはゲーム画面に明確に表示されないため確認が困難。ただCTS発動に必要な信頼度は確認が可能で、③を満たした状態でキープレイヤーにして、チームスタイルがSになれば十分な信頼度を満たしていることになる。信頼度は各種会話やタイトルの獲得などでも大きくアップすることにも注目したい。



監督信頼度は個人能力などとちがって下がることもあるので注意しておきたい。

## パセスデラマシア

イニエスタ、シャビ、ブスケッツ、セスク




### 選手配置図

セスクはトップ下、イニエスタは左MFまたはウイングで使うのがオススメ。シャビは中盤ならどこでも機能し、ブスケッツは3バックのリベロ（センターバック）としても活躍する。四人同時にピッチに居る状態であれば、カードをどこに置いてもチームスタイルが発動する。




### 中心選手紹介

#### セスク・ファブレガス




トップ下でボールを受ければ正確なパスワークで決定機を生み出し、ミドルシュートも得意としている。守備への切り替えも非常に速く、積極的にプレスをかけて味方を助ける。

#### シャビ




その時々の状況に応じてドリブル突破とパスを巧みに使い分け、ゲームを組み立てる判断力のよさはズバ抜けている。ポジショニングにも優れ、守備の約束事もサボらないのが強み。

チームパラメーターの支配を震撼させ、なおかつブスケッツ、イニエスタ、シャビ、セスクの四人同士がすべて黄金連携になったところで発動することを確認。自陣からでも素早いグラウンダーのパスを次々とつなぎ、あっという間に敵陣の深い位置へボールを運んでしまうので、相手側から見ればプレスをかけるポイントが実につかみにくい。また、ボランチに入った選手が左右広角にロングパスを蹴るようになったり、セットプレイ時に決定機を作りやすくなる効果もあるようだ。これはスゴイ!!



息の合ったパス交換で次々にパスを通してくれるので、使っていて実に楽しい。ショートパスだけでなく、特に自陣からブスケッツが繰り出すミドルまたはロングパスも抜群の精度を誇る。

**WCCF情報局** パセスデラマシアを発動させるためのポイントは、あまり相性のよくないブスケッツとセスクをラウンジで繰り返い呼び出して連携を早めに育てること。それ以外のコンビは、放っておいてもだいたい自然と太線になるので特に心配はない。ちなみに、今回の検証で使用した監督レベルはCMLAで年俸は約9億円、称号はサーの状態だった。ご参考までに!（たてしゅ）

# バルティックフリート

デニソフ、ファイズリン、シロコフ、ジリアノフ




## 選手配置図

基本的にはボックスの形で配置しているが、相手の配置次第では多少形を崩しても、相手DFと重ならないように配置し、ボールをスムーズに前線に運べるようにしたい。ファイズリンの能力値に不安を感じる人はウイングとして起用してみよう。ある程度の突破はできるようになる。




## 中心選手紹介

### ロマン・シロコフ




もともとはセンターバックだった事もあって守備力は高い。加えてマイボールの時はスルスルと上がっていき、いつの間にかゴール前に……という事も。頼りになるセントラルハーフ。

### コンスタンティン・ジリアノフ




中盤なら前後左右どこでもこなせるマルチプレイヤー。あまり無茶なドリブルはせず、球離れも良い。セントラルハーフとして起用すれば安定した実力を発揮してくれるだろう。

レアチームスタイルの発動条件としてスピードの震撼と、鍵となる四人がお互いに黄金連携であること、そして一定以上の信頼が必要と、発動させるまではなかなか大変。「ダイレクトプレイ重視」の上位互換チームスタイルではあるものの、すべてのパスをダイレクトでつなぐわけではなく、数タッチ持ちつつパスコースを作ってからつなぐ、という場面が多く見られた。四人以外の連携が上がれば、さらに多彩なパスを見せるようになるので、パスサッカー好きな人にはぜひおすすめしたい。




決してメジャーではない選手たちで織りなすパスワークは、相手プレイヤーを驚かせるに十分! 特にシロコフとジリアノフはこのコンビ以外でも優良白カードとしておすすめできる。

## オリジナルグッズキャンペーン第四弾のお知らせ

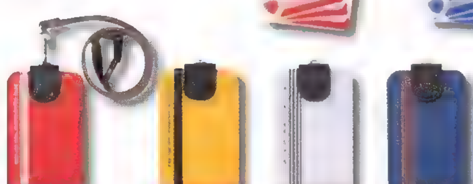
### ゲーセンでシールを集めて非売品グッズをゲット!!

3月22日から5月6日までの期間、全国のアミューズメント施設にて「オリジナルグッズ プレゼントキャンペーン第四弾」が開催中！ プレイ終了後に払い出されるピロー袋にランダムで付いている"キャンペーンシール"7枚、もしくは10枚集めることで、右のオリジナルグッズが手に入る。入手は在庫限りなので、今すぐゲーセンへ急げ！

**オリジナル▶サイドローダー**

シール7枚で交換できるサイドローダー。大事なカードをこれで守るのだ。





**◀オリジナルマルチパスケース**

シール10枚ではこちらのパスケースがゲットできる。先着順なので注意しよう。

完全オリジナルグッズ登場!!


ロケテ版では味方にパスコースを指示したり、相手ボールホルダーに肩で当たって競り合うなど、思わず手に汗を握る場面が随所に見られたのでビックリ! また、コミュニケーション時に使用するためのアイテムも新たに登場するもようだ。詳細が判明し次第、次号以降でもお伝えするのでこうご期待!(たてしゅ)

# アーラジサンバ

ドグラス・コスタ、ジャジソン、ウィリアン、ルイス・アドリアーノ




## 選手配置図

ルイス・アドリアーノの最適正ポジションはセンターFWだが、ここではあえてチャンスメイクに役割を絞らせるためにトップ下に置いた。実戦投入するなら、上図のように絶対的な決定力のあるセンターFWの後ろに控えさせる方が良いだろう。なお、コスタにはサイドバック適正もある模様。




## 中心選手紹介

### ウィリアン




サンバ軍団の中でおそらくもっとも高い潜在能力を持つと思われる左のウインガー。ドリブル一辺倒ではなく、浅いスルーパスや決定力も十分に兼ね備えている。おすすめ。

### ルイス・アドリアーノ




しっかりとした決定力を持つサンバ軍団の点取り屋。しかし1トップを張らせるのは若干不安が残るので、FW起用なら2トップか、勝負所でのジョーカーとして起用するのがいいだろう。

元がフリーロールのコンビネーションチームスタイルであるアーラジサンバ。このレアチームスタイルが発動すると、それぞれが高い次元で安定した個人技、特にドリブルとスルーパスに冴えを見せるようになる。また、コンビとはいえスキル使用時の個人能力ボーナスは点灯者に付与され、また点灯者に多くボールが集まるようになる。これはおそらくほかのコンビネーションチームスタイルでも同様の現象が見られると思われる。相手の弱点を突いた選手起用を心掛けるといいだろう。




絶対的な能力を持つウィリアン。アドリアーノは決定力、ジャジソンがこぼれ玉への反応がいい。総じて特殊能力は上がりにくいが、アーラジサンバ狙いならその行程も軽減できる。

## 帰って来た WCCF MONTHRY 座談会

**デラモチパッリィさん**　♪パンパカパンパンパン～パララ～（某アンセム）。皆さん、お待たせしました！　我らが「WCCF座談会」が皆さんの期待に応えて帰って来ました！

**マンモス丸谷**　ゲエェ～ッ‼……例の「ハメトーク」はどうなったんですか？

**パリィさん**　「ハメトーク」はオールスター感謝祭みたいなモノだと思ってください。

**マンモス丸谷**　はぁ……。

**パリィさん**　と、いうワケで今月のトピックですが、当然ながらまず、「ドグラス・コスタが小島よしおに激似な件」です。

**マンモス丸谷**　ゲエェ～ッ‼　しかも今回は「月曜から○ふかし」かぶせで来ましたか。

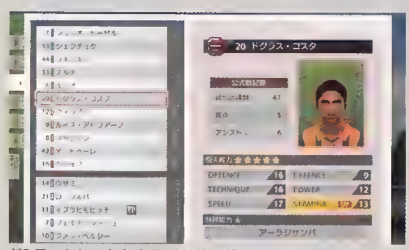
**たてしゅ**　いや、『Ver.2.0』の話でしょう、常識的に考えて……。

**いちみや**　アトレチコ・マドリードとトットナムが……あ、あれ？　パリ・サンジェルマンとベンフィカ……？　あれ？　クルトワやベイルにデフォー、デンベレとかパーカーは……。

**パリィさん**　いちみや先生、もちついてください。

**いちみや**　も、もち……？

**マンモス丸谷**　「落ち着いて」の意味らしいっス。




どう見てもあの有名肉体派お笑い芸人にソックリなドグラス・コスタ。「ドドスコ」パフォーマンスが得意なスターリッジと組ませてれば夢のデュオが完成!?　そんなの関係ねぇ‼

WCCF情報局　個人的には上記のサンバ軍団の中で、ルイス・アドリアーノの決定力に今ひとつ懐疑的だったが、マンモス丸谷氏は自身のプライベートチームに入れるほどのお気に入りぶりでした。（モチパッリィさん）

# ゴールドコースト

発動選手 アサモア、バドゥ




## 選手配置図

バドゥはMFとして認識する位置にカードを置かなければならないが、アサモアは左サイドバックや左ウイングといったMF以外のポジションで起用しても発動。両選手とも中盤ならどこでもある程度機能するため、使い勝手のいいコンビネーションチームスタイルといえるだろう。




## 中心選手紹介

### クワドオ・アサモア




左サイドなら配置された高さに応じて適切な[illegible]

### エマニュエル・アギエマン・バドゥ




ボール保持者を執拗に追い回す典型的な守備的MF。ボールを奪ったあとにやや持ちすぎるきらいがあるが、能力が成長するとそれが[illegible]繋がり、得点のチャンスが増えることも。

もともとのチームスタイルは“ハードプレスディフェンス”。スペースを利用する攻撃系チームスタイルとは相性が悪いが、発動中は目に見えてボールを奪取しにいく意識が上がる、効果のわかりやすい戦術だ。ゴールドコーストに進化してもその特性は変わらないが、アサモアとバドゥがボールを奪ったあとの動きが機敏になり、得点に直結するドリブルを見せるようになった。常時発動していると危険だが、ボールを奪いたい際にピンポイントで使うなら非常に強力な戦術になるはずだ。




コンビチームスタイルまで成長すると、守備だけでなく攻撃時の動きも活性化する印象。特にバドゥは各種能力が成長&周囲との連携が確立すると潜在能力が開花して“化ける”選手だ。

## 帰って来た WCCF MONTHRY 座談会

**いちみや**　でもPSGにはルガーノやパストーレ、ベンフィカにはヴィツェルとか使ってみたい選手が居ますし、コリンチャンスは有難いかな。自分が考えてる元Jリーガーチームとかに欲しい選手が何人かいるので楽しみですね。

**たてしゅ**　『Ver.2.0』楽しい！　状況にもよるけど、パスを回すときに緩急をつけるようになって縦に急がなくなったし、守備でもサイドバックが相手ドリブラーに体を必死に預けてボールを奪ったときはもうカイカンですよ！

**いちみや**　ロケテストやってみた感じだと、だいぶ戦術の見直しが必要になってくると思ったんですがどうなんでしょう？　超人FWで単独突破ってのは厳しい気がします。適当にやったらCPUにMVPメッシが完封されましたし！

**たてしゅ**　あとはセンターバックがボールを取った後に素早く切り返して、相手フォワードにまたすぐ取り返されないように用心するようになったのも大きなポイントでしょう。これでもうモンスターストライカーも怖くない（多分）！

**マンモス丸谷**　いわゆる「縦置き」がいよいよ難しいかも、なんて話も聞くッスね。




メッシゴールゲットズサー。いちみや先生によると『Ver.2.0』では特定カードの一人ドリブルが難しくなるというウワサ……。もうクライフのドリブルも怖くない!?

# トータルユニット

対応選手　ピルロ、ビダル、マルキジオ




## 選手配置図

発動条件を満たしたうえでピルロ、ビダル、マルキージオをMF認識される場所に配置すればオーケー。現実だと中盤の底を務めるのはピルロだが、『WCCF』だと守備意識が低く当たりもあまり強くないためピルロをトップ下、残り二人をボランチで起用するのがベター。




## 中心選手紹介

### アンドレア・ピルロ




パスセンスは屈指で、トップ下で起用すると決定的なスルーパスを頻繁にくり出す。成長するとフリーキックの精度も最高クラスに進化。守備力やスピードはミラン時代よりも低めな印象。

### クラウディオ・マルキジオ




動き出しとポジショニングが秀逸な知性派MF。前作より攻撃意識が高まりスペースへ飛び込んでいく頻度が増加。守備も手堅く、敵に置き去りにされたり当たり負けすることは少ない。

発動に三人の選手が関わるだけあって、トータルユニットの効果はかなり強力。ベースになる組織守備重視は発動すると個人能力を前面に押し出す戦術（降臨、フリーロールなど）に分が悪い感じがしたが、トータルユニットにはそういった"ひ弱さ"が感じられない。少なくともCPUが相手なら、組織守備重視を使用時に生じるデメリットを感じることはなかった。ただピルロ自身の特徴である当たりの弱さはほぼ改善されなかったので、フォーメーションにはある程度気をつけたい。



ピルロは守備に難があるのでトップ下、ビダルはシュートが微妙なので守備に専念できるポジションで起用するのが無難。マルキジオは中盤に置いておけば攻守両面で活躍できる万能性がウリ。

**パリィさん**　まぁ実装時にはガラッと変わってる可能性もありますけどね。オープン戦では高めのストライクゾーンを広くとってたけど、シーズン始まったら元に戻ってた、みたいな。

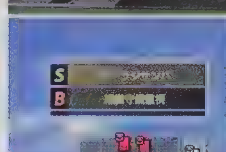
**マンモス丸谷**　パリィさん、せめてサッカー語で話したほうがいいと思うッス！（迫真）

**[illegible]**　今までこんなにいろいろとレアKPを発動させることを念頭にプレイした事がなかったので、勉強になりました。いや本気で。ファイズリンとか、使ってみるとなかなかやれる。

**たてしゅ**　ワンタッチパス重視のAレベルでも十分に使いやすいですが、パセスデラマシアになるとさらに凄味が増しますね。特に驚いたのがブスケッツの変ぼうぶりで、自陣から思い切ったロングパスで局面を打開したり、シャビやイニエスタのコーナーキックにヘディングで合わせてバシバシ点を取るようになったのは大発見でした。あと、特殊セットプレイも出やすくなった感がありますね。これでみんなレアカードじゃないのが不思議なぐらいですよ（笑）。

**マンモス丸谷**　確かにコンビチームスタイルは強いですけど、同時に何個も発動させようとすると育成段階の戦術が少なくてかなり勝ちづらいっスね。最初は震撼させたいパラメーターを集中的に鍛えるより、まんべんなくいろいろなパラメーターを練習したほうが勝てる気がするっス。



今回のチームスタイル検証取材では、監督信頼度の謎がある程度解けたのが大収穫だった。検証時には特別ボーナス後にレアチームスタイルが発動する場合もあった。


残るトータルユニット発動のキーマン、ビダルはほかの二人とは違い、守備を得意とするMF。広い守備範囲は魅力的なんですけど、シュートの威力&精度は平凡なのであまり攻撃には絡ませたくないッスね。（マンモス丸谷）

# 阿吽のチャレンジ&カバー

対象選手 フンメルス、スボティッチ




## 選手配置図

フンメルスとスボティッチ、両者とも完全にセンターバックタイプの選手だが、サイドバックで起用しても"阿吽のチャレンジ&カバー"は発動する。DFの枚数も3バックから5バックまで、常識的なフォーメーションの範疇ならば発動に差し障ることはない。




## 中心選手紹介

### マッツ・フンメルス




競り合いの強さと的確なプレイを選択する知性、正確なロングフィードを蹴る技術など、DFに必要な能力をすべてそなえたドイツ人センターバック。唯一の弱点はスタミナ。

### ネベン・スボティッチ




似たような能力値、同じスキル持ちということでピッチ上での動きはフンメルスとほぼ同じ。弱点であるスタミナの少なさまで同様だ（フンメルスより動くぶん、よりバテやすい）。

ドルトムントの守備の要である二人のチームスタイルはインターセプト重視。パス系の戦術と相性がよく、使いどころの多い戦術だ。チームスタイルだけでなくフンメルス、スボティッチ自体がどちらもDFとして優秀な選手なので、成長する前から高いパフォーマンスを見せてくれる。阿吽のチャレンジ&カバーが発動できるようになるころにはパスカットだけでなくプレスも的確になり守備力がアップ。ムダな動きが減るからか、スタミナの減少もやや緩やかになるような印象も受けた。



二人ともスタミナ面に不安を抱えるタイプで、3、4試合フル出場すると体力が最大まで回復しないことが多い。個人能力はスタミナを上げたほうがいいだろう。

## 帰って来た WCCF MONTHRY 座談会

**パリィさん**　体感ですけど、通常のレアチームスタイルよりコンビネーションチームスタイルの方が発動させやすかったのは意外。

**マンモス丸谷**　間違いないっスね。今回は個人のレアチームスタイルの場合、検証した物に限ればですけど、二つのパラメータを震撼させなくちゃいけないのがツラいっス。

**パリィさん**　今までは「育てにくいのでは」、と敬遠していたプレイヤーの方にもコンビチームスタイルはおすすめです。少なくとも三人以下のモノはマジでおすすめだなも〜。

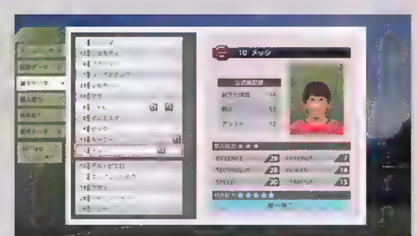
**いちろー**　国籍系のレアチームスタイルでは今回ベルギーについたのが良かったです。もっと国別スタイルが増えてほしいですね。セルビアとかGKがいれば、って感じなんですけど……。コロンビアももう少しで16人揃いますし、スイスもあと少し。ナポリが出ていればなぁ。

**マンモス丸谷**　「オシムチルドレン」とかあったら燃えそう。

**パリィさん**　「ゼッタイオシムチルドレン」とか。

**一同**　それは無いッ！

**パリィさん**　皆さん、もちついてください。



強力なレアチームスタイルだが、今バージョンからおおむね二つ以上のパラメータを震撼させる必要ができた模様。ちなみに個人能力の覚醒は必要無いとの情報も。

**WCCF情報局**　ちなみに今回のコンビチームスタイル、ゴールドコースト、トータルユニット、阿吽のチャレンジ&カバーはNML Sの監督レベルのチームで同時に覚醒させることができたッス。P24に書いてある4つの基本条件さえ満たしていれば、1チームで発動できるコンビチームスタイルの数には制限がなさそうな感じッス。（マンモス丸谷）







# ゼブラの象徴

フリーロール
デル・ピエロ

## デル・ピエロゾーンはまさに聖域!

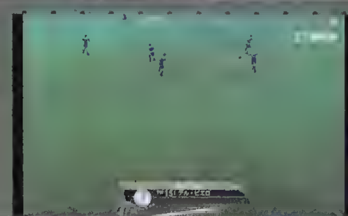
### 緩急自在のドリブル突破はいまだ衰えを知らない!

チームに加入した直後から、マルセイユターンやシザーズフェイントなどの足技を次々と繰り出し、鮮やかに相手を抜き去る能力に優れるデル・ピエロ。その一方、90分間持つことはまずあり得ないほどスタミナが少なく、なおかつケガ耐性が低くて個人、特殊能力ともに能力成長がかなり遅いタイプであるため、メンバー起用には二の足を踏んでしまうプレイヤーも少なくないことだろう。

しかし、特殊能力を覚醒させてゼブラの象徴が使えるようになると、得意のドリブル突破に加えて味方のパスを引き出す動きもよくなり、絶妙のクロスやラストパスもひんぱんに出すようになる。特に、後半から投入するとテクニックアップのスーパーサブ効果も発動するので、攻撃のジョーカーとして素晴らしい仕事をしてくれる。もうピークを越した大ベテランだからと敬遠してしまうのは、あまりにももったいなさ過ぎる!

### Deep使用感　デル・ピエロ

ベストポジションはやはり左のセカンドトップ。得意のフェイントで面白いように相手をかわしては、正確なパスで決定機を次々と作り出す。また、直接FKやボレーシュートも相変わらずの高精度だ。最大の弱点は左足でのシュート精度で、右足に比べると威力自体も極端に落ちてしまい、相手GKに簡単にキャッチされてしまうので注意を要する。



数的不利もなんのその、見事な足技で対面する相手を翻弄する!







# ポリテクニカ

ムービングパスワーク
ファン・マヌエル・マタ

## 抜群のサッカーセンス!

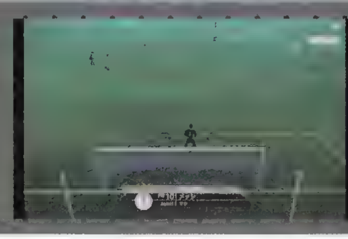
### 前線で敵陣をかき乱す強力かつ楽しいスタイル

左サイドハーフやウイングだけでなく、トップ下でもセカンドストライカーでも機能する攻撃のマルチロール。足が速くてドリブルの切れ味も鋭く、左足で正確なクロスが蹴れるのでチャンスメーカーとして非常に優秀な選手だ。

特殊能力の覚醒によりポリテクニカ発動すると、後方に居る味方からどんどんパスを引き取るようになる。特にセカンドトップの位置からサイドに開いたり、中盤に下がってボールを受けるダイナミックな動きは敵陣をかく乱する大きな武器だ。ボールキープ力にも優れ、相手DFが密集する場所でもボールを足元にピタリと収めては、フェイントを交えつつ周囲の味方にていねいにパスをつなぐので実に頼もしい。以前のカードよりも、シュートへの積極性という点ではやや物足りない面があるが、レアカードになっても何の不思議もないタレントであることを改めて証明してくれた。

### Deep使用感　ファン・マタ

センター、サイドのどちらで起用するか悩むところだが、ポリテクニカ発動後はトップ下かセカンドトップで使うのがおすすめ。巧みなポジショニングで味方のパスを引き出し、ドリブルや壁パスなどを駆使して敵陣を切り崩してくれるからだ。守備時に積極的にプレスバックをかけ、相手の反撃を防いでくれるのも隠れたストロングポイント。



狭いスペースでも苦にしない、まさに攻撃センスの塊だ!

# サッカー選手の真実（リアル）

現実のサッカー選手の生き様にスポットライトを当てるこのコーナー。第三回は「PSG」所属の選手たちを紹介。

### 紆余曲折を経て欧州で飛躍する パリ・サンジェルマンFC

「PSG（ピー・エス・ジェー）」の名で親しまれる“花の都”パリのクラブは創設が1970年と欧州サッカー界ではかなり若いが、多くの著名人から出資を得る形で急成長を遂げ、85-86シーズンにはリーグ・アン優勝を果たした。そして有料テレビ局「カナル・プリュス」の買収により、ジョージ・ウェア、ダビド・ジノラ、ライーといったワールドクラスを次々と獲得。後に日本で大活躍するカメルーン代表のエムボマですら、なかなか出番が巡ってこないほどのスター軍団となった。欧州屈指のビッグクラブとして注目を集めるようになったPSG。フランスで最も熱狂的と言われるマルセイユとの試合は“ル・クラシーク”の呼び名で、常に激しい戦いとなることで知られている。

### “救いの神”は中東から

2001年には売り出し中だったロナウジーニョが在籍するなど、首都のクラブらしい華やかなチーム作りはしばらく続いたが、06年の「カナル・プリュス」撤退で財政難に。リヨンが新たなフランスの盟主として君臨するかたわらで、一時は残留争いに巻き込まる低迷ぶりをさらした。“首都にあるローカルクラブ”の様相をさらしていたPSGに“救いの神”がやって来たのは11年の夏。カタール系の投資会社が新オーナーとなり、巨額な資金を投じる事を約束したのだ。鹿島アントラーズでも活躍した元ブラジル代表のレオナルドをスポーツ・ディレクターに迎えたのを皮切りに、アルゼンチン代表の若き司令塔パストーレ、ローマで大きく成長したフランス代表の俊英メネズらを加え、さらにはACミランで選手としても監督としても二度の欧州制覇を経験した名将アンチェロッティを迎え入れた。

そして極め付けが、イブラヒモビッチとチアゴ・シウバという攻守の実力者を世界的な名門であるACミランから引き抜いたこと。このビッグディールはPSGの戦力値を大きく引き上げると同時に欧州、さらには世界の覇権を狙う本気度を周囲に誇示する契機となったのだ。

### バランス上に輝くタレントたち

四大リーグの上位クラブに勝るとも劣らない豪華な陣容を誇る現在のPSGだが、アンチェロッティ監督は攻守のバランスを徹底するタイプだけに、リスクを覚悟した厚みのある仕掛けはそれほど見られない。言い換えれば守備においては組織、攻撃においては個人が目立つスタイルだ。アンチェロッティ監督はACミラン時代、「4-3-2-1」いわゆる“クリスマス・ツリー”型のシステムが代名詞となっていたが、PSGでは複数のシステムを採用し、今季の後半戦はブラジルから新たに獲得したルーカス・モウラの特徴を活かすべく、サイドアタッカーを置く「4-4-2」をメインとしている。

守備の軸はブラジル代表のチアゴ・シウバ。卓越した対人守備もさることながら、統率力にも優れており、元ブラジル代表のアレックスをはじめ、若きフランス代表サコ、ウルグアイ代表の重鎮ルガノ（現在はスペインのマラガにレンタル移籍）といった多様なタイプのセンターバックと堅守を築いている。その背後を守るGK、サルバトーレ・シリグは192cmの巨漢ながらステップワークが素晴らしく、その安定感はイタリア代表の大先輩ブッフォンを彷彿とさせるものがる。

中盤のセンターでは、運動量豊富なマテュイディと頑強で展開力のあるチアゴ・モッタが全体のバランスを司り、ルーカスの積極的な仕掛けや、パストーレの自由度の高いポジショニングからの創造的なパス、ラベッシの鋭い飛び出しを支えている。もう一人、注目しいたのがイタリアの“未来の至宝”として期待されるヴェラッティだ。視野が広く、小柄だが強靭なボディバランスで敵のプレスを押しのけ、ピンポイントのパスを多方向に味方に送り届ける。まだ守備面で粗削りな部分があり、状況判断も成長途上にあるが、この若きレジスタが大きな注目を集める日も遠くはないはずだ。

### スター軍団の超巨星 イブラヒモビッチ

そして前線に君臨するのは、言わずと知れたズラタン・イブラヒモビッチ。後方からのアバウトなロングパスすら珠玉のゴールに変えてしまう天才ストライカーは在籍したクラブでことごとくリーグタイトルを獲得してきた、優勝請負人でもある。このPSGにおいて、その彼も未だ獲得していないチャンピオンズリーグのタイトルに手が届けば、メッシとクリスティアーノ・ロナウドがマッチレースを繰り広げるバロンドール（世界最優秀選手）に割って入ることも現実味を帯びてくる。

今冬には世界的なスーパースターであるベッカムを獲得し、市場の話題をさらったPSGは来季に向けてもさらなる大型補強を画策していると噂される。その“金満”ぶりに賛否両論あるのは当然だが、世界にそのクラブの名をとどろかせ、リーグ・アンに活気をもたらすのは“首都の名門”の義務でもあるのだ。




## 『WCCF』における イブラヒモビッチ 考察

『04-05』にユベントス所属として初登場したズラタン・イブラヒモビッチは長く最高峰のストライカーとして、現実だけでなく『WCCF』でもその才能を遺憾なく発揮している。初登場時からバルセロナに在籍していた『09-10』以外のシーズンでレアカード化されており、その『09-10』シーズンのスペシャルカード版もレアチームスタイル持ちとかなりの能力を秘めている。高さ、決定力、突破力、視野すべてを兼ね備えたスーパーストライカーとして、これからもその能力を発揮してくれるはずだ。

**全てにおいて欠点の無い スウェーデンの恐るべき「ジェニオ」**




自伝が大ベストセラーとなったイブラも現在はこのPSGで活躍している。

### 河治良幸 PROFILE

初期の『01-02』からWCCFの開発に携わり、選手の紹介テキストを執筆・監修。選手のプレイ分析を中心に、「ワールドサッカーダイジェスト」や「フットボリスタ」など多くの専門誌に寄稿している。著書に「勝負のスイッチ」（白夜書房）など。

**河治良幸からのお便り**
パリは筆者にとっても思い入れが深い町の一つ。一番のお気に入りは“モンマルトルの丘”で、頂上からパリを一望でき、市内を散歩する時の目標物にもなります。「キャプテン翼」で岬太郎とエル・シド・ピエールが出会った場所として覚えている方もいるはず。漫画で描かれている“出会いの階段”も実際にあるので、パリに行く機会があればぜひ、訪れてみてください。（河治良幸）



「WCCF親子」まさかのスケールアップ第四回!!

新世紀サッカーファミリーコミック

# WCCFだね!! inキョウヘイくん

画:いちみやひろし

## スランプ




【スランプ】
不振が続く状態のこと。スポーツ医学では程度の差こそあれ、必ず訪れるものだとされている。

## チームメイト




【サッカー塾】
サッカースクール。プロ傘下でもあえてチーム化せず、地域振興のため指導のみをする場合も。

## レア枠




【責任】
パスやドリブルを引っ掛けた選手が、自分でボールを取り返しに行くこと。



いちみやひろし先生からのコメント この号が出るころにはワールドカップの出場が決まってるといいな……。

## コンバート




【マクスウェル】
イブラヒモビッチをして「最高にエレガントなプレイヤー」と称されたブラジル出身のサイドアタッカー。

## サイドアップダウン




【少年サッカーのサイドバック】
少年サッカーは基本的にカウンターが止まらないので、サイドバックはあまりオーバーラップしません。

## 成長




【ゴールデンエイジ】
小学校高学年時に一生に一回だけ訪れる超成長期。体力能力習得にもっとも適した期間とされる。

## AMG総帥 アラミス監督「この一枚」

第二回 エデン・アザール



毎月アラミス監督が「11-12」のカードを紹介するスペシャルコーナー!

[illegible]



[illegible]





# ガンスリンガー ストラトス
GUNSLINGER STRATOS

©2012 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

ガンスリンガー ストラトス
■メーカー：スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法：ダブルガンデバイス
■発売日：稼働中（2012年7月12日）
■使用基板：TAITO TypeX3

Text : age
※この記事はVER1.43を元に作成されています。

## 新キャラクターと新ウェポンパック追加！

二月半ばのバージョンアップでついにリリースされたリューシャ。そして、それに合わせてほかのキャラにもウェポンパックが追加され、まだまだ戦況が変わり続ける『ガンスリンガー ストラトス』。

今月は、その新キャラであるリューシャの解説に加え、既存キャラクターの新たなウェポンパックについての解説も掲載。意外な強さを秘めているものも多いので、その性能と、ダメージを与える方法などはしっかりと熟知しておきたい。自分に合ったウェポンパックを探してみよう！



新しい組み合わせ、というだけでなく、新武器も大量に追加されたバージョン1.43。はたして、戦況を変える強力な武装はあるのか！？

## 「リューシャ」基礎攻略

### リューシャ

| 基礎スペック | |
|---|---|
| 最大飛行時間 | 約2.8秒 |
| 最大連続ダッシュ数 | 9回 |
| 最大連続ジャンプ数 | 7回 |
| 重量耐性 | 並 |
| 格闘有効距離 | 並 |

### 基本的な運用法

全体的に中～遠距離戦用の武装をそろえており、どのウェポンパックでもそれを使い、一定距離をキープした状態で戦うことになる。格闘性能に関しても、有効距離含め特に際立ったものは無いので、無理に接近しないようにしたい。

また、その姿から一見移動速度は速そうに見えるが、実はやや遅く、風澄にやや劣るといった速度。ただし、連続でダッシュできる回数は多め。といっても、毎回最大の9回連続でダッシュするのは難しい。基本的には7～8回程度で着地すると思っておこう。

ジャンプの性能は、特に優れている点は無く、最速でも7回ジャンプするとジャンプゲージが無くなる。離れた位置で戦うのが基本になるリューシャには、ジャンプゲージの管理はとても大事。ゲージ残量の確認は怠らないようにしたい。常に空中であとどの程度移動できるか把握し、スキを見せる前に後退したり、遮蔽物の裏に隠れられるようにしっかりとコントロールしたい。

また、リューシャ専用のエリア兵器は、使用中はジャンプや飛行などほかの行動が一切できない。すぐに解除すればその場から動けるが、長時間構えたままで攻撃をしているとただの的なので注意。特に、相手にもリューシャが居ると、その硬直は狙われやすい。もちろんそれはこちらにも言えることでもある。リューシャ同士の対決ではなるべく、相手に先に撃たせてそのリロード中や、次に攻撃を狙うタイミングでそこを狙いたい。



エリア兵器の使用中は無防備なので、狙われにくい遮蔽物の影に隠れてから使用したい。

アルクトゥルス掲示板

格闘について：大ダメージを与えられる格闘は、レバー上＋格闘だが、この格闘攻撃、非常に発生が遅いので、完全にスキをつけそうなとき以外は狙わないのが安定。ヒットしたら、ビームガンで追撃をして、そこから飛行→レバーニュートラル＋格闘で追撃が決まり、まずまずのダメージを与えることができる。一応、チャンスは逃さないように覚えて身に付けておきたい。

# 第弐次解放戦争終結！　追加キャラクター「リューシャ」を攻略！

## 「リューシャ」ウェポンパック解説

| 標準型「タクティクス」 | | | 初期装備 |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル（右） | ビームガン Lv3 | コスト | 2000 |
| ダブルガンスタイル（左） | トラップガン（機雷）Lv5 | 耐久力 | 360 |
| サイドスタイル | ニードルガン Lv4 | サブウェポン | ライトアサルトライフル Lv1 |
| タンデムスタイル | エリア攻撃兵器（追撃砲）Lv2 | サブウェポン | - |

初期から使えるウェポンパックだが、今のところ使い勝手は最も良い。主力となるのは、サイドスタイル時のサブトリガーで使えるライトアサルトライフル。このライトアサルトライフル、ほかのものと比べてカメラの追従性が高く敵を狙いやすい。リロードも早く便利な武器。

しかし、これだけではダメージが足りないので、ダメージを稼ぐためにエリア攻撃兵器を狙う。ライトアサルトライフルやニードルガンを当て、敵をダウンさせたり、追い払って安全な位置を確保したら、エリア攻撃兵器で攻撃する。リロードがそこそこ早く、弾が一括で回復するので、攻撃時は弾を惜しまず全弾使い切るぐらいでOKだ。もちろん、可能であればジャンプの着地際などの相手を素早く見つけて攻撃したい。



やや離れた位置をキープし、ライトアサルトライフルで敵の耐久力を削っていこう。弾が切れたらニードルガンを使いリロード時間を稼ぐ、と普通とは逆の使い方をするといいだろう。

| 標準型「レスキュー」 | | | NESiCA登録 |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル（右） | ビームガン Lv3 | コスト | 1900 |
| ダブルガンスタイル（左） | 指向性シールド Lv1 | 耐久力 | 320 |
| サイドスタイル | マシンガン Lv4 | サブウェポン | - |
| タンデムスタイル | エリア回復兵器Lv3 | サブウェポン | - |

こちらのエリア兵器は回復用。使用すると、その時点で反動ダメージを受け、指定した場所に回復効果のあるエリアを発生させる。ただし、この効果は敵にも及び、また、回復ライフルなどを持つ味方相手には効果が半減するので注意。開幕に使うと意外に効率が良く、味方全員を入れれば、一回の使用で全員の耐久力を＋50にした状態でスタート可能。チームで出撃しているときはぜひとも活用しよう。さて、肝心の戦闘だが、基本的には使い勝手の良いマシンガンLv4を軸に戦うことになる。高い火力は期待できないが、これを使って敵をダウンさせて足止めしたり、攻撃のカットを行なって味方の援護をしよう。接近されたら、指向性シールドを使用して敵をさばきつつ離脱したい。



通常状態は一回で＋10、8回まで受けられ、最大で80回復する。味方をまとめて安全な場所で回復できるのが理想形。敵を倒した直後などが狙い目。人数差ができたときを見逃さないように。

| 制圧型「タクティクス」 | | | | 
|---|---|---|---|
| コスト 2300 | 耐久力 400 | 壁紙DL or GP販売 | |
| ダブルガンスタイル（右） | ビームガン Lv3 | | |
| ダブルガンスタイル（左） | エリアシールド Lv2 | | |
| サイドスタイル | ロックオンミサイルランチャー Lv4 | | |
| サブウェポン | - | | |
| タンデムスタイル | エリア攻撃兵器（衛星砲）Lv5 | | |
| サブウェポン | - | | |

サイドスタイルがロックオンミサイルランチャーというかなり遠距離向きのウェポンパック。それゆえ、まず大前提として、遮蔽物が多いステージでの運用は控えたいところ。味方の足を引っ張る場合も。

基本的には、そのサイドスタイルの武器を撃ちつつ、弾がリロードできたらエリア攻撃兵器で攻撃する。エリアシールドを所持しているが、接近戦ではすぐ割られてしまうのでこれに頼るのは危険。とにかく近寄られないように気をつけて、エリアシールドは最後の手段、あるいは遠距離攻撃防御用と考えよう。



破壊可能な建物なら貫通して敵を攻撃可能。破壊可能なオブジェクトを覚えて、敵を頭上から攻撃しよう。

| 高コスト型「レスキュー」 | | | |
|---|---|---|---|
| コスト 2200 | 耐久力 360 | GP販売 | |
| ダブルガンスタイル（右） | ビームロッドガン Lv4 | | |
| ダブルガンスタイル（左） | 指向性シールド Lv1 | | |
| サイドスタイル | バトルライフル Lv5 | | |
| サブウェポン | - | | |
| タンデムスタイル | エリア回復兵器Lv5 | | |
| サブウェポン | - | | |

レベルの高いエリア回復兵器を持つウェポンパックで、その効果は縦の長い範囲にもあるのが特徴。主力となるのはサイドスタイルのバトルライフル。この武器は、地上の相手でもヒットすると浮く、という特徴があり、そこにさらにバトルライフルで追撃すると大ダメージを与えられる。しかし、逆に接近戦では標準型よりもさらにダメージソースに乏しい。ビームロッドガンヒット後も追撃に使える武器が無いので、ヒットさせたら素直に距離を開くのも手。相手が動きを止めていたら格闘を狙うぐらいでいい。



反動が標準型に比べて非常に少ない。開幕に味方をまとめて回復できればかなり優位な状況で対戦を開始できるぞ。

| 低コスト型「タクティクス」 | | | |
|---|---|---|---|
| コスト 1600 | 耐久力 340 | GP販売 | |
| ダブルガンスタイル（右） | ハンドガトリングガン Lv1 | | |
| ダブルガンスタイル（左） | トラップガン（地雷）Lv2 | | |
| サイドスタイル | バトルライフル Lv3 | | |
| サブウェポン | - | | |
| タンデムスタイル | エリア攻撃兵器（追撃砲）Lv2 | | |
| サブウェポン | - | | |

武装の内容がガラリと変わった低コスト型のウェポンパック。しかし、エリア攻撃兵器のレベルは標準型と同じで、火力だけでいえば劣ることは無い。主力はやはりサイドスタイルのバトルライフルで、これを連続ヒットさせるのが最大の狙い。このウェポンパックも当然接近戦は苦手。最低でも、ハンドガトリングガンの射程ギリギリぐらいをキープして戦うのが理想。それより近くに接近されたときは、とにかくハンドガトリングガンで着地のスキなどを突いてダウンさせ、その間に距離を開こう。



このぐらいの距離から近寄らないのがベスト。ここから敵を追い払い、エリア攻撃兵器でダメージを与えていきたい。

**アルクトゥルス掲示板** オススメのセットは？→初期装備の二つを基本として、コスト調整用に低コスト型「タクティクス」をセットしておくのが安定だろう。どれも安定した性能の武器があるのでほかのキャラを使っていた人であればスムーズに対応できるはずだ。その上で、バトルライフルの命中精度が上がったら高コスト型「レスキュー」を使ってみる、といった感じでいろいろ試してみるといいだろう。

# 既存キャラクター新ウェポンパック解説

## 注目の旧ウェポンパック

新しくウェポンパックが追加されただけでなく、既存のものにも多くの調整が加えられている。注目のものを挙げていくと、まず、風澄は、高火力型「マークスマン」の強化がうれしい。マシンピストルはLv3になると使い勝手がぐっと向上するので接近してきた敵をさばいてダメージを与えやすくなった。鏡華は、低コスト型「メディック」が耐久力が上がり、回復ライフルLv3の反動も減ったので注目。回復をまわして二落ちする立ち回りができればまずまずの強さ。

しづねの強襲型「エクスプローダー」は、能力そのままでコストダウン。味方に前衛が居ないときなどに、各武器を強引にヒットさせに行き、二落ちするパターンも視野に入れられる。アーロンは、標準型「インターセプター」の耐久力がアップし、かなり打たれ強くなり、ダメージを稼げる力さえあれば、一落ち前提で使い勝手がかなり良くなっている。

ジョナサンは、高コスト型「アーティレリ」のダブルガンスタイルがプラズマガン二丁になり、射撃能力がアップ。ヒットさせればかなりの火力を期待できる。草陰は、いくつかのウェポンパックがコスト低下。しかし、標準型「ストライダー」に関しては、能力マイナスがネックとなるか？

ξ988は、汎用型「リコン」がコストダウンの上、耐久力アップ。400もあれば、マシンガンを主力にしつつ慎重に立ち回れば一落ちに抑えやすい。主水は師範型「バトルマスター」の武器が変わり、射撃でもダメージを与えやすくなった。



かなり使い勝手が良くなったウェポンパックも多く、新たに主力として活躍してくれるものも出てくるだろう。



## 風澄 徹

| 改良型「レンジャー」 | | Gマネーレンタル or GP販売 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル(右) | ハンドガン Lv4 | コスト | 2000 |
| ダブルガンスタイル(左) | ハンドガン Lv4 | 耐久力 | 380 |
| サイドスタイル | マシンガン Lv6 | サブウェポン | - |
| タンデムスタイル | バトルライフル Lv3 | サブウェポン | - |

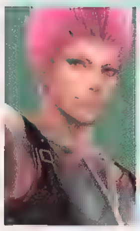
風澄にとってはありがたい、コスト2000でハンドガン二丁とマシンガンを所持したウェポンパック。また、そのマシンガンは全キャラ唯一のLv6。弾は少ないが、シールドを破壊する能力に長け、さらにほかのマシンガンよりリロード時間が短い。攻撃の継続能力に欠ける反面、回転率は良い。タンデムスタイルのバトルライフルはこのバージョンからヒット時に相手が浮くようになったので、ヒット後に追撃を連続で当てるコンボが非常に強力だ。



## 片桐鏡華

| 改良型「ヒーラー」 | | Gマネーレンタル or GP販売 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル(右) | ハンドガン Lv5 | コスト | 2100 |
| ダブルガンスタイル(左) | 指向性シールド Lv1 | 耐久力 | 340 |
| サイドスタイル | バブルビームガン Lv3 | サブウェポン | - |
| タンデムスタイル | 回復ライフル Lv7 | サブウェポン | - |

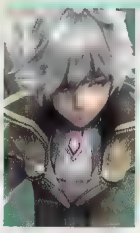
コストが高くなった分、高いパフォーマンスを誇る回復ライフルを所持しているウェポンパック。その効果は、使用時の反動が非常に少ないのが特徴で、ダメージを受けないように立ち回れば味方の耐久力をガンガン回復することができる。サイドスタイルのバブルビームガンは、一定数ヒットすると相手を泡の中に閉じ込め追撃が可能。格闘を狙うのが安定。ただし、これを踏まえてもかなり火力は低めのウェポンパック。後方からの援護をメインに立ち回ろう。



## 片桐鏡磨

| 高コスト型「カーネイジ」 | | Gマネーレンタル or GP販売 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル(右) | マグナム Lv5 | コスト | 2400 |
| ダブルガンスタイル(左) | ハンドグレネード Lv6 | 耐久力 | 480 |
| サイドスタイル | グレネードランチャー(時限式) Lv5 | サブウェポン | - |
| タンデムスタイル | ガトリングガン Lv4 | サブウェポン | - |

グレネードランチャーLv5を所持したウェポンパックで、カーネイジの高コスト型だけあって耐久力も高い。高コストのウェポンパックなので、二落ちは絶対に避けたい。味方がある程度ダメージを受けるまでは、離れたい位置からガトリングを撃ち、弾が切れたら少し接近してグレネード、と繰り返そう。また、このグレネードは一回のトリガーで三連射する。広い範囲をカバー可能だが、射出後即起爆すると自爆してしまう点には注意。基本的に中距離メインの武装なのだ。



## レミー・オードナー

| 爆撃型「ヴィンディケイター」 | | Gマネーレンタル or GP販売 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル(右) | ビームガン Lv4 | コスト | 2200 |
| ダブルガンスタイル(左) | ハンドグレネード Lv4 | 耐久力 | 330 |
| サイドスタイル | ロケットランチャー Lv5 | サブウェポン | - |
| タンデムスタイル | ビームライフル Lv4 | サブウェポン | - |

最高レベルのロケットランチャーをだれよりも真っ先に入手したレミー。このウェポンパックは上空からの攻撃が特に強く、ロケットランチャーを直撃させれば、低コストのキャラだと致命打になりかねない破壊力を持つ。序盤から高所をキープするように動き、ビームライフルを狙い、地面に着地しそうなキャラにロケットランチャーを合わせる。なお、このロケットランチャーもサブトリガーで起爆が可能なものとなっている。

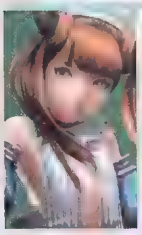

## 公式大会DVDが4月2日に発売!

[illegible]





ガンスリンガー ストラトス「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-」
■A4変形判(ALLカラー 32ページ) 付録①DVD:1枚(約120分)、付録②キャンペーンコード:Birthブルーカラーコスチューム(全キャラ分)+19,800GP
■価格1,886円+税 ■2013年4月2日(火)発売



## 竜胆しづね

| 軽装強襲型「アサシン」 | | Gマネーレンタル or GP販売 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル（右） | 小型火炎放射器 Lv2 | コスト | 1800 |
| ダブルガンスタイル（左） | 小型火炎放射器 Lv2 | 耐久力 | 360 |
| サイドスタイル | ショットガン Lv3 | サブウェポン | - |
| タンデムスタイル | クロスボウガン（高重力）Lv1 | サブウェポン | - |

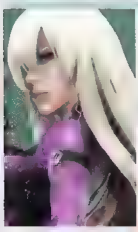
低コストでショットガンを所持したウェポンパック。どうしても強襲型に比べると火力は劣るが、ソロプレイ時にコストを調整したいときにはうれしい存在になる。基本的には、二落ち前提で、相手のスキを突いてショットガンを狙う。ただし、小型火炎放射器も、燃焼のダメージを合わせると非常に高い火力を発揮する。ショットガンがギリギリ届かない位置で相手がスキを見せたら、これをヒットさせてダメージを与えていこう。



## アーロン・バロウズ

| 低コスト型「インターセプター」 | | Gマネーレンタル or GP販売 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル（右） | プラズマガン Lv4 | コスト | 1800 |
| ダブルガンスタイル（左） | ビームロッドガン Lv4 | 耐久力 | 400 |
| サイドスタイル | フルオートショットガン Lv3 | サブウェポン | - |
| タンデムスタイル | ビームマシンガン Lv3 | サブウェポン | - |

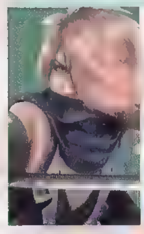
コストが低いながらも、耐久力が高めのありがたいウェポンパック。そのため、一落ち、二落ちどちらにも対応可能。二落ちで行くなら、スキを突いて接近して、フルオートショットガンを狙い、逆の場合はまずビームマシンガンで攻撃しつつ、フルオートショットガンをなるべく安全に狙うチャンスを待つ。フルオートショットガンは、レベルが低い分連射速度と射程にやや難があるので、なるべく接近してから一気にたたき込みたい。



## オルガ・ジェンテイン

| ビーム兵装型「シャープシューター」 | | Gマネーレンタル or GP販売 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル（右） | ビームガン Lv4 | コスト | 2100 |
| ダブルガンスタイル（左） | 指向性シールド Lv1 | 耐久力 | 320 |
| サイドスタイル | ビームライフル Lv4 | サブウェポン | - |
| タンデムスタイル | ロングバレルビームライフル Lv5 | サブウェポン | - |

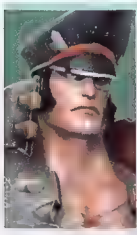
三つのビーム兵器をそろえたウェポンパックで、中～遠距離での火力がすさまじいウェポンパック。しかし、ビーム系の兵装は着弾までが実弾のものよりやや遅いため、今までオルガを使っていた人が使うには慣れが必要。いつも通り離れた位置を維持し、相手の着地のスキや、重い武器を構えているときなどを見逃さないように攻撃したい。また、ビームライフルを空中でヒットさせたら、可能な限り再度ビームライフルを追撃で当ててダメージを稼ぎたいところ。



## 草陰 稜

| 妨害型「ストライダー」 | | Gマネーレンタル or GP販売 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル（右） | マシンピストル Lv2 | コスト | 1800 |
| ダブルガンスタイル（左） | ハンドグレネード Lv3 | 耐久力 | 340 |
| サイドスタイル | ハープーンガン Lv3 | サブウェポン | トラップガン（地雷）Lv1 |
| タンデムスタイル | ボーラランチャー Lv4 | サブウェポン | - |

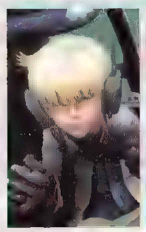
新タイプのストライダーで、妨害能力に特化し、ボーラランチャー Lv4という脅威の追尾性能を持つ武装を所持する。弾数も6発と多い。コストもそこそこなのだが、耐久力は低めで、残りの武装がやや火力不足な一面も。あくまで相手の動きを封じることに徹し、ある程度近い位置でボーラランチャーが決まったら、接近して格闘を狙ってダメージを稼ぐ、といった立ち回り方が基本。とにかくボーラランチャーを当てやすい中距離をキープしておこう。



## 羅漢堂旭

| 掃討型「ウォーリア」 | | Gマネーレンタル or GP販売 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル（右） | 鉄球ハンマーガン Lv5 | コスト | 2300 |
| ダブルガンスタイル（左） | 指向性シールド（反射型）Lv6 | 耐久力 | 540 |
| サイドスタイル | ハープーンガン Lv4 | サブウェポン | - |
| タンデムスタイル | スタンロケットランチャー Lv3 | サブウェポン | - |

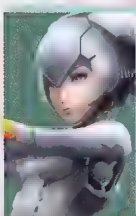
かなり特異な武装の組み合わせを持つウォーリア。コストが高いため、一落ち前提の中距離型のパックである。一定以上の距離をキープしながら戦い、スタンロケットランチャーでけん制し、ヒットしたら近ければ鉄球ハンマーガンで、遠ければハープーンガンで追撃をする。また、こまめにサイドスタイルに切り替え、スキを見せた相手には素早くハープーンガンをたたき込もう。そして、相手が接近してきたらダブルガンスタイルでシールドを構えて迎撃するのだ。



## ジョナサン・サイズモア

| 近距離型「バスティオン」 | | Gマネーレンタル or GP販 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル（右） | プラズマガン Lv4 | コスト | 2000 |
| ダブルガンスタイル（左） | エリアシールド Lv4 | 耐久力 | 670 |
| サイドスタイル | ビームショットガン Lv6 | サブウェポン | ビームロッドガン Lv1 |
| タンデムスタイル | グラビティガン Lv2 | サブウェポン | - |

このウェポンパックの最大の武器であるビームショットガン Lv6。やや離れた位置でもヒットし、弾数も多く連続ヒットしたときのダメージがすさまじい。本当に火力が高いので、高コストであるこのウェポンパックのために二落ち枠を用意しても良いぐらい。逆に言うと、弱点はそこ。その分ほかのキャラが弱くなりがちなので、周囲をしっかりチェックして狙われている味方に対峙している敵をカットするなど、丁寧な立ち回りも重要になってくるぞ。



## ξ988

| 高コスト型「センチネル」 | | Gマネーレンタル or GP販売 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル（右） | ビームフィンガーガン Lv4 | コスト | 2300 |
| ダブルガンスタイル（左） | ビームフィンガーガン Lv4 | 耐久力 | 400 |
| サイドスタイル | グレネードランチャー（時限式）Lv4 | サブウェポン | - |
| タンデムスタイル | ホーミングレーザーガン Lv3 | サブウェポン | - |

主力であるダブルガンスタイルとサイドスタイルの武器のレベルがアップし、耐久力も高くなったウェポンパック。火力は非常に高いのだが、機動力の低いξ988の高コスト、かつ遠距離戦がそれほど得意ではないのでどうしても狙われやすくなる。基本的には、やや離れた位置でグレネードランチャーをメインに戦い、近寄ってきた敵に対し早めにダブルガンスタイルでの迎撃を行なって接近されるのを避ける。また、グレネードランチャーは近距離での起爆も駆使したい。



## 真加部主水

| 高コスト型「バトルマスター」 | | Gマネーレンタル or GP販売 | |
|---|---|---|---|
| ダブルガンスタイル（右） | マグナム Lv6 | コスト | 2500 |
| ダブルガンスタイル（左） | マグナム Lv6 | 耐久力 | 560 |
| サイドスタイル | クロスボウガン（高重力）Lv3 | サブウェポン | - |
| タンデムスタイル | マルチボムランチャー Lv5 | サブウェポン | - |

はっきり言ってしまえば、非常に使い勝手の悪いウェポンパック。最高コストに加え、主水の体躯に機動力、どうしても二落ちを狙われてしまうのでつらい戦いになることも。マルチボムランチャーで遠距離から攻撃しつつ、接近してくる相手にマグナムをたたき込んでダウンを奪い、敵が少ない方へ逃げる、といった動作を繰り返し、とにかくまとわりつかれて一気に倒されてしまうことが無いよう、マグナムのAIMを鍛えて迎撃していけるようになれば可能性が見えるか？

**アルクトゥルス掲示板**

現在の使用率は？：人気なのは、抜群の使い勝手を誇る[illegible]の改良型「レンジャー」とアーロンの低コスト型「インターセプター」。ついでショットガンが大好きな人[illegible]コスト[illegible]用に使[illegible]しづねの軽装強襲型「アサシン」。合計コストの面で問題なければ、[illegible]。余談だが、リューシャは標準型、低コスト型の「タクティクス」が使いやすく人気。「レスキュー」系はソロプレイだとエリア回復兵器が安定した効果を発揮しないので使い手を選ぶ。

今回は春バージョンへチェンジした『REFLEC BEAT colette ～Spring～』に、DDRシリーズの最新作『DanceDanceRevolution』。そして祝1stアルバム発売の96氏のインタビューを掲載だ!

REFLEC BEAT colette
©Konami Digital Entertainment




筐体カラーががらりと変わり、リフレクに春到来! ゲームもボリューム満点の新要素満載だ!

REFLEC BEAT colette
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中(3月18日Ver.UP)

# 筐体カラー一新! 春のリフレクてんこもり♪

## Spring バージョンのテーマはその名と筐体の見た目通り"春"一色!

筐体を見れば一目瞭然! ガラリとイメージチェンジした今回のバージョンは、前バージョンの白や水色を貴重とした冬のイメージから一新、色鮮やかなピンクを貴重とした桜色になった。まさに春到来といった感じだが、変わった部分は筐体カラーだけじゃない。システムBGMもWinterバージョンとは全く異なっており、すべてのプレイヤーがリフレッシュしてプレイできるのだ。

もちろんプレイヤー注目の新要素も盛りだくさん。Winterバージョンで登山をしていたパステルくんがガーデニングに挑戦する新たなパステルアドベンチャー「コレットガーデン」を始め、さまざまな条件が設定されたオーダーを受けてクリアを目指す「オーダーショップ」。ボリューム満点の新曲群に加え、jubeatとの連動イベント「パステルくんとスミス氏のRUNRUNマラソン!」など、Winterバージョンを遥かにしのぐ大ボリュームでキミのプレイを待っている!

## 春のパステルアドベンチャーは「コレットガーデン」

「コレットガーデン」は、パステルくんが植木鉢に植えた「たね」を育てる新しいパステルアドベンチャー。プレイヤーはゲーム内で獲得できるたねを植木鉢に植えて水をやり、花を咲かせることでたねに応じた楽曲を解禁できる。「コレットクライミング」と同様、パステルくんの服装やアイテムを入手することで花を早く咲かせたりガーデンを拡張することができるようになる。また、そのプレイでマッチングしたプレイヤー全員のパステルくんに協力してもらい、別々の植木鉢に水をあげることもできる。植えるたねもプレイヤーが選べるため、ほしい曲から自分で選んで解禁することができるのもポイントだ。






装備を変えると見た目が変わり、得意な植木鉢が変わる。パステルくんのビジュアルにも注目して植木鉢を選ぼう。

### 冬のパステルアドベンチャー「コレットクライミング」も継続してプレイ可能!

「コレットガーデン」がスタートしても、Winterバージョンの「コレットクライミング」は継続してプレイ可能だ。まだ解禁していない楽曲があるプレイヤーはこちらも合わせてプレイしていこう! ジャンピングパステルくんで一気に登頂を目指し、楽曲をどんどん解禁可能だぞ。






コレットクライミングでは、パステルくんがスノーモービルで一気に駆け上がり、簡単にクリアできるようになる。

**リフレクMEMO** 「コレットガーデン」では、植木鉢に色が割り振られており、植木鉢と同じ色の服を着ているパステルくんを配置すると、水を上げる量を少し増やすことができる。そのため、マッチングしたほかのプレイヤーのパステルくんが着ている服の色にも注目し、上手にパステルくんを配置していこう。上手に水をあげて、ガーデンを花(解禁済み楽曲)でいっぱいにしよう!

## 新システム「オーダーショップ」でアイテムゲット！

「オーダーショップ」は本バージョンからの新キャラクターとなるオリーブとヤンクルが出すオーダーを選択し、書かれているヒントを頼りに楽曲をプレイしていくという新要素。オーダーにはいろいろな条件があり、セットしたオーダーをクリアするとスタンプチケットやパステルくんのアイテム、楽曲などが入手できる。オーダーは最高五つまで同時進行が可能なので、上手に活用しよう。オーダーでの獲得アイテムは「コレットガーデン」にも役立つため、積極的にセットしてクリアを目指したい。また、定期的に新しいオーダーが配信されていくのでインフォメーションを参考に、いろいろなオーダーにチャレンジしていこう！







## jubeat 連動
## パステルくんとスミス氏の RUNRUN マラソン！

リフレクでは初となる『jubeat』との連動イベント。イベント名から察するにマラソンがポイントのようだが……。イベントは近日中に始まるようなので、公式サイトをチェック！




この画面を見る限り、前作同様に最終的なリザルト画面で進行するようだが……。解禁要素など、気になる情報の公開をお楽しみに！

## もちろん新規楽曲も追加！

本バージョン追加楽曲はライセンス曲、オリジナル楽曲ともに「春」を意識した曲から旬な楽曲まで色とりどり。今回は初期状態からプレイ可能なライセンス曲に加え、解禁要素であるコナミオリジナル楽曲の一部も紹介！　コレ以外にもBEMANIコンポーザーによる新規楽曲は盛りだくさんとのことなので、こちらにもぜひ期待しよう。春のエッセンスがあふれるジャケットにも注目だ！

| 楽曲名 | アーティスト名 | 楽曲名 | アーティスト名 |
|---|---|---|---|
| Wow Wow VENUS | VENUS | ファッションモンスター | きゃりーぱみゅぱみゅ |
| みんな笑った | seiya-murai feat. 凸BOT娘 | ふりそでーしょん | きゃりーぱみゅぱみゅ |
| Following Flow | 猫叉Master | Dance My Generation | ゴールデンボンバー |
| Lights On Me | Sota Fujimori | さくら | ケツメイシ |
| 追憶の桜 -春- | Des-TINE | Get Off of My Way | MAN WITH A MISSION |
| Windy Fairy | DJ TOTTO | From Noon Till Dawn feat.Tabu Zombie & Kunikazu Tanaka | ストレイテナー |
| 創聖のアクエリオン | - | | |
| 三日月 | VENUS | | |







(上:左)Wow Wow VENUS／VENUS
(下:左)みんな笑った／seiya-murai feat. 凸BOT娘
(上:右)追憶の桜 -春-／Des-TINE

開発のキーマンといえば、このおかた！

## DJ YOSHITAKA ショートインタビュー

稼働直前、やはり聞いておきたいキーマンの声！
DJ YOSHITAKA氏にインタビューを敢行！

——Springバージョンのデザインテーマはどのような内容なのでしょうか？

DJ YOSHITAKA（以下、YOSHITAKA）　春だとひと目で分かるような季節感のある色にしています。季節が変わるごとに『REFLEC BEAT』に対する気持ちをフレッシュしてほしいという僕らの思いも出せているかと思います。筐体だけではなく、システムBGMも全部変わっていますので、そこでも春を感じられますよ。

——今回はどなたが担当されたんですか？

YOSHITAKA　今回のシステムBGMは期待の新人、DJ TOTTO君が担当しています。Qrispyも TOTTOも爽やかな楽曲を作るのですが、DJ TOTTOの曲は、Qrispyとはまた違った爽やかさになっています。その辺りは実際聴いていただければすぐに分かっていただけると思いますので、ぜひプレイして確かめてください。

——では次に新イベントの「コレットガーデン」についてお聞かせください

YOSHITAKA　パステルくんに活躍してもらって植木鉢にたねを植えて育てるイベントです。いろいろな新要素がありますが、今までと違って解禁したい曲があらかじめ分かるので、プレイヤーの皆さん自身で解禁曲を選ぶところが今回のポイントの一つだと思っています。

——「オーダーショップ」はいかがでしょうか？

DJ YOSHITAKA　新キャラクターのヤンクルとオリーブが登場します。オーダーショップは本作の進め方というか、遊び方や楽しみ方の部分をオーダー形式にしていているので、アイテムなどを集めつつ本作をより楽しめるようになるはずです。

——そして、先の二つ以外にも『jubeat』との連動が始まりますね。

DJ YOSHITAKA　両タイトルのプレイヤーが求めている楽曲をしっかり収録している連動イベントです。イベント自体は『REFLEC BEAT』と『jubeat』のどちらかをプレイするだけでも楽しめますが、両方プレイしてもらえるとさらに楽しめるイベントになっています。期間が長いので、焦らずのんびりプレイしていただければと思います。

——新規収録の楽曲に関してはどのような方向性なのでしょうか？

DJ YOSHITAKA　サウンドに関してはほとんどQrispy君に一任していますが、今回はBEMANIコンポーザーをしっかり集めてピックアップしていこうという話をしました。あとは僕が個人的に暴れてます（笑）。

——最後に読者へメッセージをお願いします

DJ YOSHITAKA　春バージョンはイベントや連動、解禁要素など本当にてんこ盛りなので、冬よりも確実に楽しんでいただけると思います。ぜひ友達を誘って楽しんでください。



**DJ YOSHITAKA**
『REFLEC BEAT』、『SOUND VOLTEX』シリーズの開発に携わるディレクター。また、BEMAN全般に楽曲を提供するコンポーザーや、ライブイベントのまとめ役としても活躍。

リフレク MEMO
本バージョンから追加された新要素の「オーダーショップ」。こちらに登場する新キャラクターヤンクルとオリーブはDJ YOSHITAKA氏が名付け親とのこと。その名前の由来を聞いてみたところ「キャラクターデザインを見た瞬間、ヤンクルとオリーブだと思いました。インスピレーションですね」という回答をいただいた。果して、ヤンクルとオリーブはパステルくんのようにシリーズで大活躍を見せるのだろうか!?

# 白を基調にしたカジュアルな新筐体が仲間入り！

# DanceDanceRevolution

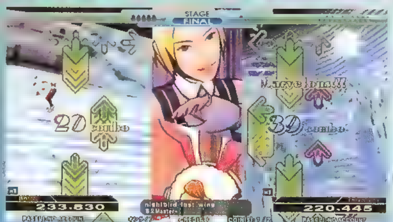



**シリーズ最新作は、ゲームタイトルが『DanceDanceRevolution』となり、新筐体も登場！　新たな気分で楽しめる！**

DanceDanceRevolution
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ダンスシミュレーションゲーム
■操作方法：8ボタンフットパネル
■発 売 日：稼働中

## 最新作はより快適にプレイが楽しめる！

新たに白を基調とした新筐体が追加された最新作。色が変わっただけでなく、モニタサイズが大きくなったことで画面が見やすくなり、荷物を置けるスペースが拡大されてプレイ環境が向上。さらに、楽曲プレイまでの手順を大幅に簡略化され、初心者でも遊びやすい工夫が随所に施されている。タイトル通り、まさに原点回帰となる作品だ。



ゲームプレイはもちろん今までどおり。楽曲に合わせてタイミングよくフットパネルを踏んでいこう!

## 新要素ピックアップ　GOODでもコンボがつながる！

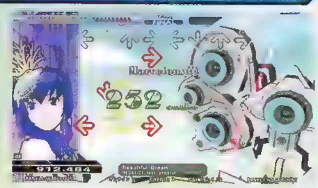
これまでのシリーズとは違い、本作ではGOOD判定でもコンボが途切れることなくつながるのだ。その結果、フルコンボが出しやすくなっている。初心者もまずはフルコンボを目指してみよう！　ちなみにコンボがつながっている際、コンボ中にGOOD判定があった場合はコンボ表示の色が青に変化する。



1P側と2P側でコンボ表示を見比べれば一目瞭然。GOOD判定が含まれているコンボ表示は青色になるので、プレイしながらでも分かる。

## 新要素ピックアップ　ダブルのカットインに注目！

前作まではダブルプレイ時にカットインが表示されなかったが、今作では新筐体となってモニタサイズが大きくなったことで、ダブルプレイ時にも画面左端にカットインが出るようになった。今までダブルプレイ中にカットインが無くて少し寂しかったというプレイヤーにはうれしい新要素だ！



ダブルプレイ時でもシングルプレイ時と同様のカットインが出るようになったことで、よりプレイ中の画面が盛り上がる!

## 新要素ピックアップ　サウンドディレクターTAGが語る、魅力的な新規追加楽曲！

――ゲームタイトルが変更になりましたが、収録する楽曲面で意識された部分はありましたか？

**TAG**　10年以上続けてきたタイトルなので、どうしてもサブタイトルが付いていると新しいユーザーさんは始めづらいかな……？　ということでサブタイトル無しのものになりました。楽曲も新しく始めるプレイヤーが楽しめるものを意識して収録しています。

――新規楽曲のテーマや方向性はどのようなものを意識されているのでしょうか？

**TAG**　今回、筐体が新しくなりゲーム画面も明るく鮮やかになったので、楽曲もキャッチーでポップなものを目指しました。

――他機種からの移植楽曲などもあるのでしょうか？

**TAG**　今のところまだお答えできませんが、ほかの機種と連携するような何かができたらと考えています。

――TAGさん個人として、注目の新規アーティストや楽曲などについて教えてください。

**TAG**　「Straight Oath」を提供してくださった矢鴇つかささんは、多方面でご活躍されている方でして、実は個人的に前々から興味がありました。なので、今回、大きくリニューアルするということで、思いきってお声掛けさせていただきました。楽曲もメロディアスで繊細ながらも力強さを感じる、今までのDDRには無い楽曲になっています。

――今作はほかにも新要素があるのでしょうか？

**TAG**　今回紹介しているほかにもあるのですが、今はナ・イ・シ・ョということで！　まずは、画面が一回り大きくなりより一層ゲームに入り込める新筐体をお楽しみいただければと思います。

――最後に読者へ一言お願いします。

**TAG**　新DDR開幕ということで今後さらなる展開を予定しておりますのでお楽しみに！

### TAG PROFILE

『GuitarFreaks V3』&『DrumMania V3』からBEMANIシリーズに参加。以降ギタドラシリーズの開発に携わるほか、BEMANI全般で楽曲を制作し、『DanceDanceRevolution X2』からDDRシリーズのサウンドディレクターを務める。

| 楽曲名 | アーティスト名 | 楽曲名 | アーティスト名 | 楽曲名 | アーティスト名 |
|---|---|---|---|---|---|
| Qipchãq | world sequence | WILD SIDE | Tatsh | Sucka Luva | Harmony Machine |
| heron | S-C-U | Beautiful Dream | REDALiCE feat. anporin | Bombay Bomb | Jena Rose |
| nightbird lost wing | 猫叉Master+ | Straight Oath | 矢鴇つかさ feat. 三澤秋 | Hoping To Be Good | Bill Hamel & Derek James feat. James Rowand |
| めうめうぺったんたん!! | 日向美ビタースイーツ♪ | Find The Way | nc ft SAK. | | |
| south | Wall5 | Back In Your Arms | jun feat. DJ Silver vs Milo ft. Becca Hossany | You | NM feat. Anjanette Mickelsen |
| New Gravity | Starving Trancer | | | Everything I Need | Brooke |
| Condor | Remo-con | Ah La La La | Tommie Sunshine | Children of the Beat | Harmony Machine |

# 96 -kuro-

## 1st ALBUM「BLACK ALBUM」Releases



### 集大成といえる 1st アルバム「BLACK ALBUM」

——1stアルバム発売を向かえたお気持ちはいかがですか？

**96**　初めてのアルバムということと、結構短い期間に集中して制作したということもあって、達成感があります。

——アルバムタイトル「BLACK ALBUM」はどういった理由で名付けたのでしょうか？

**96**　まあ僕が96（黒）だからというのと、「BLACK ALBUM」というタイトルの名盤が世の中にはたくさんあるので、それに引っ掛けてという感じです。

——収録楽曲はどのように選曲したのでしょうか？

**96**　まず、アルバムのテーマとして、インストで高難易度な曲というものを考えていたので、歌モノなどは除外しました。次に、絞り込んだ中でも古めの曲に関しては、今だからこそできる手直をしたいと思った曲を選択していきました。

——インストに絞ろうと思ったのはなぜですか？

**96**　アルバムを作るならこうしようと最初から考えていたことでした。1stアルバムは自分の名刺代わりみたいになると思っていたので、シンプルにインスト一本に絞ったほうがいいかなと考えました。

——制作でご苦労なさった点はどこでしょう？

**96**　基本的にロングを想定していなかったのでその辺りでしょうか。すでにロングで出ている曲についてもベースを弾いてもらったりキーボードを入れてもらったりと手直しをしています。過去のサントラなどのボーナストラックなどとも変わっているので、それらをお持ちの方はその違いなども楽しんでいただければと思います。

——中でも、特変更の多い曲などはありますか？

**96**　「一網打尽」はプラスした要素が多いですね。

——96さんの中でもBEMANIシリーズではかなり初期のころの曲ですね。

**96**　はい。そういった意味で思い入れもありまして、ちょっとひいきして手直ししました（笑）。

——ほかにも完全新曲も収録されていますね

**96**　「OVERHEAT」はDOUBULE IMPACT名義でやろうと思い、ほかの収録曲同様、テクニカルでスピード感のある曲にしました。

——それはゲームを意識してのことでしょうか？

**96**　そうですね。アルバムならではのしっとりした曲や、アルバムでしかできない雰囲気の曲などもいいかなと考えていたのですが、それだとゲームに収録するのが難しいかなとも思い、今後のゲーム収録を見据えた作り方をしました。

——全体を見ると今までの集大成といった感じがしますが、それぞれの曲を作った当時で特に印象深い出来事があった曲はありますか？

**96**　すぐに思い付くのは「X-treme Grade」です。これは最初、XGを作るに当たって30秒くらいのBGMとして作ったのですが、ゲームのオープニング、ゲーム収録、さらにはライブ演奏という具合にことあるごとに楽曲に手を加えていたので、かなり愛着があります。あとは「STAFF ROLL from MASTERPIECE GOLD」。これは家庭用ギタドラのスタッフロール曲なのですが、そのときになぜか張り切り過ぎちゃいまして。ゲームにも入れられるような曲を作っていたのですが、なかなか日の目を見なかったので収録しました（笑）。ゲームセンターのみでプレイしているかたには貴重な曲かと思います。

——貴重な曲というと、ほかにも海外版のゲームに収録されている楽曲が一曲収録されていますね。

**96**　はい。このような海外向けに作った曲も本当は五～六曲あるんですよ。そういう曲も国内では日の目を見ていないので、この機会に一曲だけでもと思い、手直しをして収録しました。

——ファンにはうれしい要素ですね。さて、コナミスタイルでは同日に発売するほかのCDとセット購入すると特典が付くとお聞きしました。

**96**　僕が作曲をしている2B-Wavesの仮歌デモが三曲入ったデータですね。2B-Wavesの作詞はいつもPON君が担当しているのですが、実は制作段階の仮歌もPON君が入れていまして。今回は、その仮歌段階の曲を出しちゃおうという内容です。楽器も仮のままだったり、歌詞も後から修正を加えているので、面白い発見があるかと思います。女性用のキーをPON君が歌っているので、そこも貴重だと思いますよ（笑）。

——いつかライブでも聞いてみたいですね（笑）。では最後に読者へ一言お願いします。

**96**　何はともあれ、まずは聴いていただけたらと思います。このアルバムは、自分で言うのもなんですがボリュームが多いので、小分けにして一日二～三曲ずつ健康的に聴いていただければと思います（笑）。今後もいい曲を作っていこうと思っていますので、これからもよろしくお願いします！

**96 profile**
ギタドラシリーズを中心にBEMANIシリーズ全般の楽曲制作に携わるコンポーザー兼ギタリスト。ギターのほか、ベースやドラムなどを弾くこともある。また、自身の楽曲だけでなくBEMANIシリーズの楽曲にギターやベースで参加することも多い。

### 96 1st ALBUM「BLACK ALBUM」含む BEMANI関連CD三枚同時リリース中！

3月27日には、96氏の「BLACK ALBUM」だけでなく「jubeat saucer」と「GITADORA」のサントラも発売されている。三枚とも手に入れたいファンには、CD三枚がセットになったコンプリートセットがオススメ。コナミスタイル限定のこのセットを購入すると、特典としてPON氏の仮歌バージョンの2B-Waves楽曲デモ曲が三曲（「衝動がえがいた どうしようもないストーリー」、「群青と流星」、「恋閃繚乱」）手に入る。ほかで聴くことができない貴重な楽曲デモ。中身は自分で確かめてみよう！










（左）96／「BLACK ALBUM」
（中）GITADORA Original Soundtrack 1st season
（右）jubeat saucer ORIGINAL SOUNDTRACK -Kaori & Kotaro-




# キャラ演出を大幅リニューアルし、新学期スタート！

イラストもゲーム内容もリニューアル！

## 新学期となる「Season2」の新要素をピックアップして紹介！

**新学期の大型バージョンアップを実装！タイトルも『クイズマジックアカデミー賢者の扉 Season2』となり、さまざまな要素が追加された本作の魅力に迫る！**

クイズマジックアカデミー賢者の扉 Season2
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：オンライン対戦クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2013年4月1日稼動開始予定
■使用基板：-

©Konami Digital Entertainment

### 新要素その1 キャラクター演出大幅リニューアル

ゲーム中のキャラクター演出や、全国オンライントーナメントの優勝絵などが新規ビジュアルで大幅リニューアル！　優勝絵はぜひともプレイで確かめてほしい！




もちろん全キャラ[illegible]用意されているのでお楽しみに！

### 新要素その2 全国対戦がより楽しく！　ライバル機能追加！

「全国オンライントーナメント」をプレイすると、マッチング頻度の高いプレイヤーが「ライバル」として自動登録されるようになった。そして、このライバルとの勝負に勝利すると魔法石を通常より多く入手可能となる。ライバルとの熱いバトルに勝利し、一気にランクを上昇させよう！　なお、ライバルはマッチング頻度が高いプレーヤーから三人が選出され、頻度が高いプレーヤーがライバルLv3となる。ライバルLvの高いプレーヤーに勝つほど、獲得できる魔法石の量が増えていくぞ。マッチング頻度に変動があればライバルは入れ替わる仕様だ。







ライバルはマッチング画面のアイコンに表示される。見事勝利して魔法石のボーナスを獲得しよう！

### 新要素その3 決勝戦でミニイベント発生！

全国オンライントーナメント決勝戦に参加する四名がすべてプレイヤー（COMは含まない）で、共通する要素を持ったプレイヤーが集まった場合に、新たなイベントが発生する！　使用キャラクターや選択したクイズ形式など、さまざまな要素で設定されているぞ。今回は、その一部を紹介しよう。



▼発生イベントの一例

| イベント名 | 条件 |
|---|---|
| キャラクター記念 | 決勝戦に参加した四人の人間のうち三人以上が同じキャラクターの場合に発生する |
| ジャンル記念 | 決勝戦に参加した四人が同じジャンルを選んだ場合に発生する |
| 誕生日記念 | 決勝戦に参加キャラクターの誕生日当日、もしくは前後三日に発生する |

**イベント発生時の特典**

イベントの参加者全員の獲得魔法石がUP！　なお、「誕生日記念」の優勝者は特別なアイテムがもらえるらしい！　お楽しみに！

### 新要素その4 階級に転生仕様追加！

今までの階級はそのままに、宝石賢者以上は「転生」することにより、新たに「転生章」が獲得可能となった。難度の高い条件だが、転生後には特典も用意されているので、ぜひチャレンジしてみよう！





転生章はマッチング画面に表示され、転生の回数によって内容が変化する。一目で分かる内容なので、実力のアピールも最適だ！

### そのほかにも新要素が満載！

そのほかにも新要素が多数盛り込まれている。まず、全国オンライントーナメントの各組がそれぞれ三分割され、より実力の近いプレイヤーとの対戦が可能となった。また、モードセレクト画面のリニューアルによる情報表示や、各場面で流れる楽曲の新規追加なども実装され、ゲームプレイ以外でも楽しめる要素が満載！

**Android版/auスマートパス版配信中**

Android向けアプリにて『クイズマジックアカデミーSP』が配信中。クイズに答えてレベルアップを目指す「授業モード」や、AC版でおなじみの「検定モード」などファンならずとも楽しめる要素が満載！　さらに、昔からのプレイヤーには懐かしいマジックペットが復活した「マジックペットの迷Qクエスト」はアプリオリジナルのモードだ！　無料で遊べるので、本作のファンはぜひチェックしてみよう。（iOS版近日配信予定）

あの『ぷよぷよ』が
アーケードに復活!!
しかも 基本プレイ料金無料で遊べる!?

# ぷよぷよ!!クエスト Arcade アーケード

©SEGA
※画面と仕様は開発中のものです

その名前を知らない人はまず居ない、あの「ぷよぷよ」がアーケードに復活!?　協力プレイ型パズルRPGに生まれ変わった「ぷよぷよ」、その第一報を緊急公開!!

ぷよぷよ!!クエスト アーケード

| | |
|---|---|
| ■メーカー | セガ |
| ■ジャンル | 協力パズルRPG |
| ■操作方法 | タッチパネル |
| ■発売日 | 未定 |
| ■使用基板 | RINGEDGE2 |
| ■ネットワーク | ALL.net |




## 無料&カンタン!　遊びやすい新機軸「ぷよぷよ」

ゲーセンにて「落ちモノ」パズルの一時代を切り開いたあの『ぷよぷよ』が、基本プレイ無料で遊べる、業界震撼必至の形で復活！　タッチパネルの簡単操作に加え、集めたモンスターカードでほかのプレイヤーと一緒に戦う、育成&協力プレイ要素も盛り込んでの復活だ。

敵との戦闘中は、一定時間内にパズル画面で同じ色の「ぷよ」を四つ以上そろえて消すと、その分敵に与えられるダメージが変化する。ぷよをスライド操作で好きな位置に移動させるという新ルールになったことで、さらに分かりやすく、遊びやすいゲーム性になっているぞ！




まずはプレイする「クエスト」を選択。クエストを遊ぶには一定量の「げんき」を消費するが、時間とともに自然回復していくほか、クレジットでの回復も可能だ。




クエストの報酬や、敵をこらしめた際など、新たなカードは次々と手に入る。金の神殿ではクレジットで新カードを入手可能！

手に入れたモンスターカードでパーティを編成・強化!




強化したお気に入りのモンスターカードを四枚選び、パーティーを編成。パーティーのリーダーとなるプレイヤーキャラクターもここで選択する。あのキャラも登場するかも!?



各クエストはボスを倒せばクリアとなる。ぷよを移動させてそろえて消していくと、追加が画面上から即補充され、連鎖ももちろん発生する！

全国の仲間と協力バトル!
ぷよを消して攻撃力アップ!!




「ひっさつ技」や、一度だけ使える「だいまほう」が勝利のカギ！　通信協力プレイでの、助け合いも重要だ。

### なぜ今「ぷよぷよ」復活なのか!
## さっそく開発者に聞いてみた!

——なぜ突如「ぷよぷよ」復活なのでしょうか!?

**開発陣**　たくさんの人が本当に気軽に遊べるように「基本プレイ無料」というシステムを導入しました。さらにだれもが知る「ぷよぷよ」を使うことで、ゲーセンに足を運んだことが無い方を含めた幅広いお客様に来店してプレイしてもらうきっかけになるのではないかと考えました。

——ルールが変更されている点が気になるところですが!?

**開発陣**　パズル部分は、初心者の方のことも考え、同じ色のぷよを四つ以上そろえるという、ルールがすぐに楽しめる形に変更いたしました。もちろん連鎖を仕込む楽しみは健在です！

**ロケテスト情報!**

本作のロケテストがまさに今、2013年3/28～4/7まで、秋葉原GIGO、クラブセガ秋葉原新館、ほか都内近郊1店舗の3店舗で実施中！　無料の新機軸を打ち出しつつも、「ぷよぷよ」らしさがしっかり残っている本作を、ぜひ体験してほしい。なお、ロケテストでのクエスト挑戦回数、神殿でのクレジット投入数は、製品版では、レアカードを召喚できるチケットとして還元されるぞ！

# どう違う!? 日韓キャラ情勢

TEKKEN TM & ©2011 NAMCO BANDAI Games Inc.

鉄拳アンリミテッド
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2012年3月27日(稼働中)
■使用基板：SYSTEM369

**記事中の記号・略号**
TA…タッグアサルト
…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

**今月もイベント情報に加えて、先に開催された「マスターカップ」で来日した韓国チームに聞いた"韓国キャラランク"を元に、強豪プレイヤーを交えて比較・検証。その違いはいかに……!?**

Text：福士

冬フェスがあるなら……次はもちろん"春"なのだ

## 「TEKKEN-NET 春フェス'13」情報

### 鉄春(てっしゅん)到来

過去に夏フェス、冬フェスと季節の名が付いたキャンペーンが開催されていたが、もちろん春もあるぞ！その名も「TEKKEN-NET 春フェス'13」だ(そのまんま!?)。今回のイベントも、本作の連動サイト「TEKKEN-NET」を利用すれば、だれでも参加できるぞ。この機を逃さず参加すべし!! 期間中は、TEKKEN-NET(右のQRコードを参照)を要チェック！

### 「TEKKEN-NET 春フェス'13」イベント概要

■開催期間:2013年3月27日(水)14時～2013年4月17日(水)10時

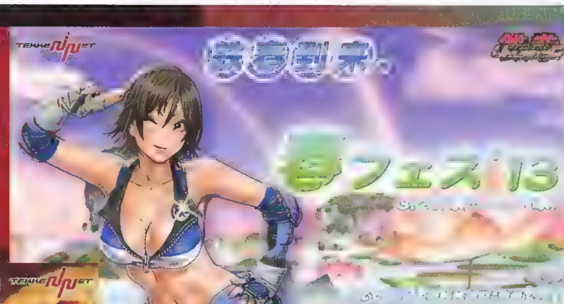
◆PC・スマートフォンユーザーは「TEKKNE-NET」で検索!

### ●NEW ARRIVAL APRIL

**2013年4月1日14時～販売開始**

右の写真の「パピヨンウイング」ほか、「ショットガン」etc.新アイテムの販売が4月1日からスタート！






春といえば新生活の季節。新入学した人は友人を誘って、就職した人は同僚を誘って、Let's鉄拳!!

### ●鉄ロト 4th.

**エントリー受付終了:4月9日10時**
**当選発表:4月10日14時**

TEKKEN-NETに登録中カードのアクセスコードを使った"スプリング・ロト"が開催されるぞ。エントリー後、見事当選すると最高300万Gのファイトマネーがゲットできる！



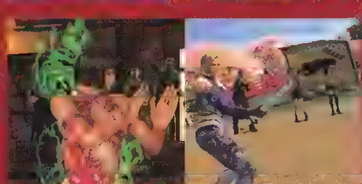

### ●鉄GASSEN 4th.Round

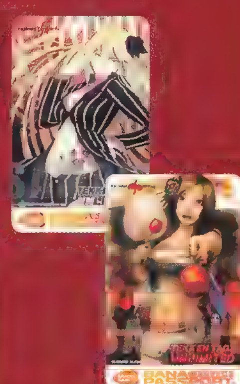
**所属軍選択締切り:4月16日10時**
**開催期間:4月3日14時～4月17日10時**

全国のプレイヤーが二つのグループに分かれて勝利を目指す"一大勢力戦"「鉄GASSEN」の4th.Round.も開催予定。

期間中の勝敗や結果に応じて「超プレミア・デザインカード」(非売品)をはじめ、激レア・アイテム「拳闘気」(緑)、や未発売アイテム「道路標識」などが獲得可能となっているぞ！







### これ以外にもイベントあり!!

今回開催の「TEKKEN-NET 春フェス'13」でも、このページで紹介した以外にイベントが盛りだくさん。おなじみ「ベテラン報酬プレゼント」や、対人戦「ファイトマネー10倍」、「アイテム・オフ・キャン50」(新アイテムを除く)などが開催されるぞ！

春フェス開催期間中は、マメにTEKKEN-NETをチェックしよう!!

※開始日時や内容は予告無く変更または中止させていただく場合がございます。あらかじめご了承ください。

いつも通りの実力を出すんだ!!

# 半蔵門 鉄拳塾



押忍！ わしが半蔵門鉄拳塾塾長・福士である！ 「MASTERCUP.5」の熱が冷めやらぬ鉄拳界では、日本各地で大会が目白押しである！ 男子たるもの、段位戦や大会などの大一番でこそ、己の力を発揮しなければならぬ！ 今回はそんな特集である！

講師：半蔵門鉄拳塾塾長・福士

## 大会&イベントのススメ

アーケードの鉄拳シリーズがカードに対応して、早くも9年目に突入しようとしている。それと同時に始まった段位システムも、鉄拳ファンに受け入れられてからかなりの年月がたった。読者諸兄も日々アーケードで、あるいは家庭用で、降格や昇格に一喜一憂して楽しんでいることだろう。

こうした、対戦に付随した新たなスリルは、鉄拳に限らず多くの格闘ゲーマーに受け入れられている。

しかし、己の実力、強さ、技量などをぶつける場を、段位やポイントを争う野試合だけにとどめるのはもったいない。鉄拳は幸いにして日本各地でイベントが開催されているので、積極的に参加することをすすめる。身近なところでは、全国のナムコ直営店を行脚している「鉄拳番長」組み手などは要チェックだ。地元から近い場所で開催される場合には、ぜひとも顔を出してみよう。

### 本作と大会の関係性

今作はシリーズ屈指の展開の速さを誇り、大逆転も容易に起こり得るスリリングな試合が多い。観戦する側にすれば、非常に楽しめる。しかし、こと大会におけるプレイヤーの技術や思考をくみ取るのは、複雑なゲーム性も相まって困難だ。ここがポイントである。



二択を迫る側とそれを防ぐ側。両者による無数の読み合いが交錯した結果、驚愕の逆転劇が生まれることが……。



## 心得之壱 ミスを減らす

大会や段位戦などでは、緊張のあまり普段と違うことをしようとしてミスを招きがち。まずは落ち着いて対戦し、極力ミスを減らすように心がけることが重要だ。

特に、TAを絡めたコンボをミスすることは、敗北に直結するので絶対にしたくない。レイジ状態になりたての相手から、逆に超高火力コンボを入れられては目も当てられない。

具体的には、コンボのダメージを少し妥協してでも、安定度のあるコンボを選択するといい。使用率の高いラースで例を挙げれば、普段ボルトライナー（⇦⇦⊗⊗）でバウンドにしていたところを、ビードショット～SE（⇧⊗➡）→ライナースマッシュ（SE中に⇧⊗）でダメージを1下げて安定を取るなどの工夫をしてみるのがいいだろう。自キャラのコンボレシピで、妥協できる部分をあらかじめ探しておくと、イザというときに安心だ。



入力ミスを誘発しやすく、空振ってもガードされても浮かされてしまうボルトライナー。



K.O.のチャンス[illegible]近付いてくるの[illegible]



## 心得之弐 強気な攻めを

オフェンスと二択が強い今作では、守勢に回っているとあまりいい結果が出ない。大一番こそ、強気な姿勢で攻め立てることが肝要だ。

強気な選択肢を取ることはもちろん、可能であれば自キャラの「ダブルアップ」的な行動を積極的に仕掛け、リターンを求めていくことも効果的だ。失敗しても相手の動揺を誘い、ミスを誘発することも期待できるぞ。やらない手は無い！

ほとんど全キャラで共通するダブルアップが、壁コンボとして硬直の少ない技を入れ、相手の受け身を前方ジャンプで飛び越え、振り向きしゃがみパンチからさまざまな技を確定させるというもの。相手の背面にこちらの振り向きしゃがみパンチが当たれば、いろいろな立ち途中技が確定するので、単純ながら強力だ。ミスをしないように練習して、大一番に備えておこう。



ボブのように、普段の壁コンボを途中で止めて壁でのダブルアップが狙えるキャラは強い。



振り向きしゃがみ⊗→スピナッチアッパー（立ち途中に⊗⊗）で相手は即K.O.だ。



## 心得之参 道具に頼れ！

どうしても緊張で普段の立ち回りができない人は、ゲーム内で何とかしようとするのではなく、現実で緊張をほぐす努力をしてみてもいいだろう。タバコやガム、飲み物などで一息つき、リラックスしてみてはどうだろうか。その際には、今作は展開が早くラウンド間のインターバルが短いため、こうしたものを対戦中に摂取するのは難しいということも留意しておきたい。

最後に、段位戦に限っての話になるが、塾長秘伝の技を紹介しよう。画面左下と右下にお互いの昇降格の文字が見えて、対戦に集中することができないプレイヤーは、これを隠してしまえばいい。競走馬に使うシャドーロールのように、余計な情報は遮断してしまうのだ。隠す道具は、携帯性、エコ、栄養面すべてに優れた海苔がベストだろう。韓国では韓国海苔を使用することで対応したい。



海苔は静電気で勝手に貼り付くので、非常に有効だ。透けるようなら二枚重ねしよう。



役目を終えた海苔は感謝の気持ちを持って食すべし。ビタミンAで目にもいいぞ。

※編集部注：実際に海苔を貼り付けると、筐体が汚れるなどトラブルの原因となりかねません。どうしても実行したい場合には、お店の許可をもらうか、自宅のモニタでやりましょう！

日韓の強キャラのトレンドを探る!

# 日韓キャラランク事情

今回は、来日した韓国チームによるキャラランクと、日本のトッププレイヤーによるキャラランクを同時掲載するぞ!

## 鉄拳修羅の国の序列とは……!?

キャラランクとは相対的なものであり、それぞれ環境によって大きく変化するものだが、それを踏まえた上で今回お届けするのは、日本と韓国のトッププレイヤーたちによるキャラランクである。これらを比較することで、それぞれの国の対戦シーンや対人戦でのアプローチ方法、思考の流れを追うことができる。

まずは右上の韓国キャラランクを見ていただきたい。これが現時点での韓国のキャラランクとなっている。日本と似通った部分も多いのだが、注目すべきは三島家の三人が最上位に位置していない点である。満場一致で日本のトッププレイヤーが三島家を最上位に推しているのに対し、韓国ではデビル化を入力した状態でのデビルカズヤのみを最上位と評価し、それ以外はブルースやニーナといった三島家以外の面々だ。「Help me」曰く「三島家が強いのは当たり前。韓国は伝統的に三島が多く、それらに対しての免疫は備わっているので最上位とまではいえない」とのこと。この三島家への評価が分かれていることを除けば、大まかな上位を構成するキャラクターたちの評価は日韓ともに一致している印象だ。その中でも、韓国はランク付けの際にコンボ火力を重視しているように思われるが、それについては下のカコミを参照してもらいたい。

対する日本のランクだが、これは以前本誌で特集したランクとほとんど変化が無い。強いていえば、レオやジェイシー、ポール、アスカが立ち回りに安定感を欠くことからやや評価を落としたことと、マードックやジン、エディ/クリスティの火力や立ち回り能力が評価され、順位が一つ上がったことぐらいである。



日韓双方から非常に高い評価を受けたニーナ。扱いは難しいものの、性能は折り紙付きだ。



韓国では、カズヤと分けて考えるほど強いとされているデビルカズヤ。

### 韓国キャラランクあれこれ

「韓国では皆コンボが非常にうまく、デスコンを入れて当たり前。だから、コンボ火力が高くないキャラはお話にならない」と口をそろえて言っていた韓国チームだが、彼らのランクもまた上記の考え方に基づいている。日本ではあまり評価の高くないロウやリリが上位にランキングされているのは、高難度・超火力のコンボが評価されてのこと。

顕著なのがブルースで、日本ではコンボ火力は高いものの、自身が三島家やボブ、スティーブといった上段技が強力なキャラにかなり厳しい立ち回りを強いられ、技がことごとく相手の横移動に弱いことから、評価は上の下~中の上といったところ。対して、韓国ではブルースはその火力から最強クラスと目される。立ち回りのリスクはプレイヤーのスキルでカバーするので問題無し、といった考え方である。どちらが正しいと決めるつもりは無いが、この辺りが今作における「お国柄」を象徴しているように思える。

また併せて記しておきたいのだが、トッププレイヤーのキャラランクは特定のプレイヤーに影響されることが多い。韓国においては「Knee」、「Only practice」といったプレイヤーは、韓国のランクに大いに影響を与えているだろう。



ブルースの浮かせ技を当てる機会は多くないが、相方のキャラとスキルで補完するのだ。

## 韓国版キャラランク

| | |
|---|---|
| S | ニーナ、ブルース、デビルカズヤ |
| A+ | カズヤ、ヘイハチ、デビルジン、フェン、ボブ、アーマーキング |
| A | ドラグノフ、ジン、スティーブ、ブライアン、ジャック6、ロウ、レイ、ポール、エディ/クリスティ、キング、マードック、ジェイシー、リリ、ガンリュウ、レオ、ジンパチ、ラース |
| B | アンナ、ヨシミツ、リー、ファラン、ワン、レイヴン、ロジャー、クマ/パンダ、ザフィーナ、ミゲル、ジュン、オーガ |
| C | ペク、アスカ、シャオユウ、アリサ |

韓国版ランク:「Help me」、「Jisoo」、「Vengence」、「Low high」、「MoQ」へのインタビューとテキストを元に作成

## 日本版(簡易)キャラランク

| | |
|---|---|
| S | デビルジン、カズヤ、ヘイハチ |
| A+ | ラース、ニーナ、フェン、ボブ |
| A | ドラグノフ、ジンパチ(※1)、スティーブ、アーマーキング、ファラン、ミゲル、レオ |
| A− | ブルース、レイ、ブライアン、リー |
| B+ | アスカ、ジェイシー、ポール、ガンリュウ、マードック、ジャック6、アンナ(※2)、ジン(※3)、シャオユウ、エディ/クリスティ |
| B | その他のキャラ |

日本版ランク:本誌148号掲載のランクに[illegible]

・日本版ランク補足　※1:タッグで組み、TAを使ってコンボを伸ばせるキャラをパートナーにした場合　※2:コールドブレードからコンボを伸ばせるキャラとタッグと組んだ場合　※3:受け流しを使いこなした場合、さらにランクは上がっていく可能性あり

## 強豪プレイヤーによる使用キャラとランク

今回日本のキャラランクのブラッシュアップに携わったプレイヤーのうち、それぞれ持ちキャラが違う4名に自身のキャラを分析してもらったぞ。

それぞれに自分のキャラが全体の中でどれくらいに位置しているのか、ということも含めて、俯瞰的に語っていもらったので要チェックだ。

世界的に見ても各キャラのエキスパートである彼ら四人の、自キャラの分析と考え方は大いに参考となるだろう。強くなりたい人はもちろん、壁にぶつかっている人や、最近上達しているという実感が無い人は、彼らを見習って今一度使用キャラの分析にチャレンジしてほしい。

### 「りょう」に聞く使用キャラとランク

**テビルジン**：[illegible]だと思います。苦手とするキャラが取り立てて見当たらず、万能過ぎです。強いていえば[illegible]ことが難点ですね。[illegible]それだけに自分のスキルと知識を活かせるので、やりがいを感じています。[illegible]したら格好いいし文句無しに最強クラスなしで、多くの人に使ってほしいです。

**ヘイハチ**：圧倒的な性能の中段技の数々によって、ローリスクにプレッシャーをかけ続けられるキャラです。ヘイハチも使いこなせば文句無く最強クラスだと思います。難点は、高性能な中段技を活かすために、風神拳のスキルとコマテクが必須なところでしょうか。下段技のリスクが高いので、案外や[illegible]込みが必要です。あと、同じ土俵で闘う三島家同士の対戦だと、技の相性的にカズヤ、デビルジンに対して若干不利を感じますが、これはプレイヤーの腕でカバーできる範囲です。



三島家の鬼門である「しゃがみステータス技へのスカ確」も、リーチの長い追い突き(立ち途中に[illegible])と飛倉([illegible])で完全対応。技の取捨選択が完璧なデビルジンに対しては、もはや安全な距離など存在しない。

・りょうPROFILE：今作における日本初の鉄拳神で、世界最高峰の三島使い。少し前よりリングネームを「デク」から「りょう」に変えたが、定着せずに悩んでいる。

### 「古水」に聞く使用キャラとランク

**レイ**：[illegible]の単体火力と、韓国ステップを使ったチェンジ際の堅牢さ。俺ぐらいスカ確と確反がうまいと、それに加えてさらに守りが強固になりますね。ただ、下段技に恵まれていない[illegible]と、かなり厳しい。[illegible]での崩し能力の低下を考えると、全体では上の下であるA－くらいが妥当かな。

**ドラグノフ**：「ノビ」と違って理論派の俺は、このキャラを完全に分析していますよ。[illegible]しゃがむ以外に対処法が存在しない削り技のシャープナー([illegible])のおかげで、どんな場面でも相手の体力を減らせるよね。確定反撃能力も強いし、[illegible]に単体でのコンボ火力もかなり高水準。時と場所を選ばず活躍できる。ただ、所詮シャープナーは削り下段。削りでは足りない勝負どころで、大きな崩し技が無いのはかなりマイナス点かな。それでも上の中、Aクラスには入るな。



下がる相手への効果的な下段技が不足しているレイだが、壁近くでは後掃燕舞([illegible])からは壁コンボにいけるため超強力。また、構えに移行してしまえば優秀な下段技があるため、致命的な欠陥というほどではないのだ。

・古水PROFILE：理論派かつビッグマウスで有名な日本最強のレイ使い。最高到達段位は「りょう」に次ぐ日本二位の鉄拳覇皇。「ユウ」を一方的に宿敵と定め、日々敵対心を燃やす。

### 「ユウ」に聞く使用キャラとランク

**フェン**：[illegible]は大きい。リーチが長い相手に技を差し込まれてると苦戦するけど、その[illegible]が狙えるし、今作は文句無く強いね。三島家に次ぐ強さ、A＋なんじゃないかな。

**レオ**：とにかく火力と浮かせ技の優秀さに尽きるよね。どこからでも大ダメージを奪う危険極まりないキャラ。技がことごとく相手をダウンさせて壁やられを誘発させるから、壁際へ相手を追い詰めたら理不尽な攻めが展開できていい。TAでのアシストも高火力だから、相方としても優秀だね。弱点は、技がちょっと大味で対策が取りやすいこと。しっかりバックダッシュと横移動されると、ほとんどの技が無効化される。フェンよりは少し下のAぐらいが妥当な気がするよ。



地上戦と接近戦が強く、逆二択が強く、確定反撃もそこそこ優秀で、二択のダメージが大きい。中距離でリターンのある差し込みに対して便利な技が無いことを除けば、フェンには全くといっていいほど穴が見当たらない。

・ユウPROFILE：先月号に引き続き登場した、フェン使いのトッププレイヤー。最高到達段位は「古水」と同じく鉄拳覇皇。スマホのフリック入力が非常に早い。

### 「ぺこス」に聞く使用キャラとランク

**ボブ**：デビルジンが攻めに寄った万能キャラだとしたら、ボブは守りに寄った万能キャラってとこかな。[illegible]しかし、裏を返せば、「相手の苦手な距離で闘う」ことを意識しないと、大敗はしませんが完勝もありません。これには相手キャラの知識と自身のスキルが両方必要なので敷居が高いです。それでも使いこなせば三島家に次ぐ強さです。

**シンパチ**：シンパチもやはり守備に特化したキャラですが、ボブと異なり単発技主体の闘い方が主軸です。慎重に立ち回りつつ高威力の単発技を大事に打って体力を奪います。ボブ以上に体が大きく、通常キャラでは避けられる連係も当たってしまったりするので、かなりクセのあるキャラですね。その分、確反は立ち状態・しゃがみ状態ともにゲーム中でも最強クラスですので、ガードのスキルが問われます。接近戦での早い展開が苦手ですが、攻守を評価してAには入ります。



圧倒的なけん制能力と差し込み能力で、接近戦主体のキャラを寄せ付けないボブ。逆に離れて闘うキャラには、ステップから一気に接近しつつ崩し、回転の早い小技を使って一気にペースをつかむことが可能だぞ。

・ぺこスPROFILE：先の「MASTERCUP.5」での活躍も記憶に新しい、大会に強い鉄壁のプレイヤー。鉄拳の大会においては必ず上位に名を残すが、最近は「LOL」に夢中とか。

namco
http://www.namco.co.jp

# 月刊ゲーム魂 Vol.51魂

第一回ランキングバトルの優勝者はこの男！　ノビが……

鉄拳番長



# 鉄拳番長軍団 格闘記

肉体（精神）労働!?の巻



## まさかの!? 番長軍団野望珍道中記♪

1月からnamco巣鴨で始まった「ランキングバトル」の勝者を、番長組み手にアサイン!! 気になる第一回の勝者は……「ノビ」。やはりお前か!? インストラクターとして、WCG世界王者として負けられない試合がここにあった！ 一切空気を読まずに福岡に行きたい！ という一心が伝わったのか、会場も「またノビかよ……」という空気になっていたぜ（笑）。というわけで、いつもの番長組み手と変わらないメンバーでいざ福岡へお邪魔いたしました！ 今回はニコ生もあるので、盛り上がりまくること間違い無しだぜ!!



こんな珍しい二人でも♪　しゃもさんお疲れさま♪

## 覇道その二十六　罰ゲーム!?

やって参りましたnamco博多バスターミナル店！ 早い時間から多くの闘士たちが集結していたぜ！ しかも、「ナムコ公式ニコニコちゃんねる ナムコ「ゲー専」を見て来ました！」という新規のプレイヤーも数多く居たぜ！ これは超うれしかった!! またぜひとも来てくれよな♪ 博多には、あの超有名ナムコ永世非公認プレイヤー「まったり」も登場！ 「日野P」、「まったり」、「ノビ」といった不思議な面子でのニコ生もお送りしたぜ♪

さて、組み手は相変わらずの福岡……称号をゲットするために手段を選ばない！ 組み手なのに連コインは当たり前（笑）という傍若無人なスタイルに終始爆笑だった！ 「ノビ」は3敗で罰ゲームというルールだったが、ここはさすがの世界王者、見事2敗で耐えることに！ 一方、番長もなかなか調子が良く3敗で組み手をクリア！ マスターカップ以降さらに成長している!? そしてランダム2on2にて悪魔の提案……「一番最下位だった人が罰ゲームをしよう」。……かくして、「番長」、「翡翠」VS.「まったり」、「せみぐれ」VS.「ノビ」、「ギルティ」チームができ上がった!! 負けたときの罰ゲームを受けるのは、もちろんチームのリーダーである我々だ!! 内容がまた恐ろしいことに。はい、絶対に負けられない試合がここに……無かったです（笑）。見事一回戦で番長チームが散りました……これが様式美!? さくっと実況勢に帰り咲き、バトルを見守ったぜ♪ その後は混戦か!?と思いきや、さすがの「ノビ」、無敗で優勝！ 危なげない闘いで駒を進め、決勝も見事2タテで葬ることができた！ 「ノビ」、「ギルティ」ペアおめでとう!! そして罰ゲームは……まさかのコスプレ!?……お店が好意で用意してくれたのが、某ABの天使ちゃん……女装かよ（笑）！ 見るに耐えないAB番長ができ上がりましたとさ……。ということで、またランバトの勝者が各地へ行くぜ！ みんなのところにもきっと行くから、期待して待っていてくれよな!!



いつものニコ生風景だが……あかーん!!



福岡の面々だ！……が、ひどい（笑）



まだまだ未来ある若手プレイヤー！　頑張れ！



生意気なノビに熱い抱擁とベーゼを……。



優勝の二人だ！　「ギルティ」も強かったぜ!!

# TEKKEN MUSEUM

三島戦闘

鉄拳ミュージアム

## 月刊 鉄拳ミュージアム

# ナムコ公認プレイヤー、闘劇覇者 in 台湾奮闘記

### 超親日軍団

2月23日、24日の2日間、台湾へと遠征してきたぜ！ ちなみに去年は番長が単身で乗り込んで、台湾のプレイヤーたちと熱い交流戦をしてきたんだぜ♪ 今年はそれがパワーアップだ!! 世界王者の「ノビ」、闘劇覇者の「AO」、そしてマスコット「番長」の、日本じゃ知らないプレイヤーは居ないのでは!? といった豪華面子で台湾の土地に足を踏み入れたぜ♪ いやー、相変わらず台湾のプレイヤーたちは本当に親日家だらけだった！ 日本語で話しかけてきて、交流してくれて……ジュースを買ってきてくれたり、食べ物を与えてくれたりと、至れり尽くせりだった（笑）。鉄拳を教えてもらいたいという姿勢もどんどん見せてきて、「ノビ」も片言の中うまくやれることを伝えていたぜ♪ しかし、勝負は非情、番長軍団VS.台湾連合軍の3on3では、なんと「ノビ」を出さずに全勝！ 我々の強さを見せ付ける形になった！ そして、我々に勝てばさまざまな賞品がもらえる組み手の開始！ 台湾にも良く研究したプレイヤーが多数居て、結構危ない面を見せてしまった……。二日間の総合成績で、「ノビ」3敗、「AO」3敗、「番長」4敗という結果に……意外に頑張ったでしょ!? しかし……そう、まさかの台湾でも2敗以上した場合罰ゲームが全員に課せられることに……。罰ゲームの種類は、番長「チャイナ服＋片眉毛無し」、AO「アリサのコスプレ」、ノビ「眉毛全剃り」……全部やったよ!! 写真を見て、吐き気を催したりした場合でも一切責任は負いませんのであしからず……。

二日間とも対戦、雑談の司会進行は原田Pという、豪華ニコ生実況によりお送りしたぜ♪ コメントをくれたすべての皆様に向けて丁寧に返す姿は、スーパープロデューサーだった……、しかし、我々を負けさせようと精神的揺さぶりをかけてくるとか……どっちの味方だ（笑）!? さらに、見てくれている方々に突発豪華プレゼントまで!?

いろいろな意味で思い出に残る台湾遠征だったぜ♪ また絶対に行くから、待っていてくれよな♪ 謝謝♪



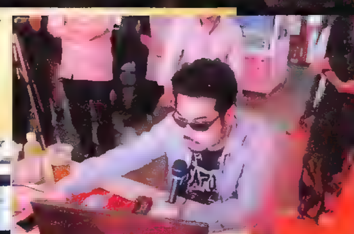
POPを見た瞬間テンションMAX！ 読めない!!



今回企画していただいた皆様と♪



これが台湾の熱き（暑き）面々だ！ 結構やりよるよー。



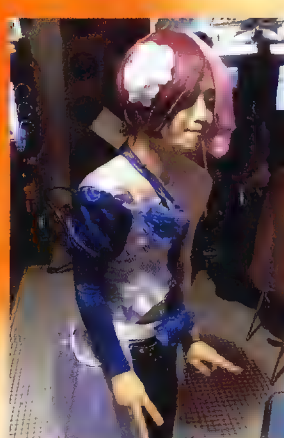
絶えずしゃべり続けた原田P、お疲れさまです!!



さて、どっちが番長でしょう？……すみません……。



女性プレイヤーも！ あれ？ ゲームが違うよ（笑）。



んー罰ゲームなのか？ 似合い過ぎてこれで今後も行こう!



台湾でも安定の眉毛です♪

# EXAMU-EXTRA! VOL.47

エクサム エクストラ！

今月は、好評進行中の抱き枕カバー企画の実態についてインタビューを実施！
新規イラストにはちょっとした新要素が隠れていた！

## ギャラリーEX PLUS



ILLUSTRATED by 赤賀博隆

自慢の脚線美を惜しげなく披露するあかねお姉さんです。肝心の生足が見えていませんが、気になる紳士は、エクサムショップのサイトをチェック！（byショップ担当）

## エクサムスタッフよもやま話 開発リポートEX

――抱き枕の企画はどのような経緯ではじまったのでしょうか？

**林**　以前、当コーナーでも紹介していたタペストリーが終了するタイミングで、次の描き下ろし通販企画を模索していた際に出た企画の一つです。最終的に抱き枕になったのは、ショップ担当くんのリサーチの結果ですね。

**ショップ担当者（以下、ショップ）**　タペストリーを購入してくださった方々にアンケートをお願いしていて、そこで要望の高かった商品の一つが抱き枕でした。以前、この企画が走る前に、アンジェリアのみ抱き枕を販売していたのですが、「次は自分の好きな○○○○でお願いします！」というコメントが非常に多く、何としても要望に応えたかったので、実現できてよかったです。

**林**　それで悩んだのが登場させる順番だったんだよね。

**ショップ**　そうですね。皆さん、本当にキャラたちを愛してくださっているので、独断と偏見では選びたくなく、何か明確な基準で選ぼうと考えていました。そこで林さんから、「乳でいこう！」という一言をいただきまして……。

**林**　『アルカナハート』での明確な基準の一つですからね！

――イラスト内容などはどのようにして決められているのでしょうか？

**林**　僕とイラストレーターの赤賀さんとで決めています。実は水着イラストは今回の企画用に作った新たらしい設定なんですよ。『アルカナハート』のキャラクターは水着の設定も決まっていて、今までの設定は去年まで展開していたタペストリーなどに登場している内容です。なので、これから登場するキャラたちも新たな一面が見れると思いますので、楽しみにしていてください。

――次に、AR機能はどういった経緯で採用されたのでしょうか？

**ショップ**　もとは別件でご相談していたメーカーさんとのお話の中で、イラストをARマーカーにすることができ、さらに飛び出した画像を動かすこともできると聞き、「コレは乳を揺らせるのでは!?」と思い、このような商品になりました。先日、JOKERさん出演のPVも各メディア様に告知していただいたので、より多くの人にAR機能のことを知ってもらえればと思います。

――最後に今後の展開についておしえていただけますでしょうか。

**林**　この企画も順調に進んでおりますので、小さめのキャラクター好きの方々は愛を持って待っててくださいね！



3月初旬にエクサムから各メディアに発信されたAR抱き枕PV撮影中の一コマ。なぜかスタイリッシュに見えるのはJOKERさんの力なのか!?

### エクサムショップ新商品 きっと世界初!!!!!AR抱き枕カバー第二弾発売中

「アルカナハートAR抱き枕カバー」好評につき、第二弾の製作が決定!!!!!　第二弾のキャラクターは「クラリーチェ、エルザ、あかね」の三人。三月下旬から受注開始予定。詳しい情報はエクサム公式ブログをチェック！

絵柄：普段着（表面）、水着（裏面）
種類：クラリーチェ ver. エルザver. あかねver. 計三種類
サイズ：W500＊H1600mm
生地：２ｗａｙトリコットライクラ／価格：¥12,000
詳しい製品情報はエクサムショップ：各商品紹介にて公開中
エクサムショップ<http://www.examu.co.jp/shop/>

### ポイントをためて特製グッズをゲットしよう!!!!!

エクサムの通販サイト「エクサムショップ」にて、お買い上げのたびにたまるポイントで特製グッズと交換できるようになるとのこと！　この機会にポイントをためて特製グッズをゲットしよう！

【150ポイントアイテム】
等身大タペストリー（チアはぁとラブマックス）
サイズ90cm×180cm
など。
※各アイテムはなくなり次第終了となります。




©2013 EXAMU Inc.

enterbrain ARCADIA EXTRA Vol.101

# ガンスリンガー ストラトス「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-」







© 2012 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

## 『ガンスリンガー ストラトス』公式大会DVDの発売迫る!

**ガンスリンガー ストラトス**
**「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-」**
■A4変形判(ALLカラー32ページ)
付録:公式大会DVD1枚(約120分)/Birthブルーカラーコスチューム(全キャラクター分)+19800GPのキャンペーンコード
**価格1,886円+税[1,980円]**
**2013年4月2日(火)発売予定!**

アーケードゲーム史上、初となる、賞金総額1000万円の公式大会「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-」が開催された「ガンスリンガー ストラトス」。この公式大会の決勝トーナメントを振り返ることができる大会映像/DVD付きムックが発売決定! トッププレイヤー同士の熱いバトルを、ベスト8以降の22試合を両陣営1視点ずつのマルチ画面で全試合収録!! 撮り下ろしとなるブンブン丸とふ〜とによる副音声解説も収録!!! 32ページの解説冊子と、特別付録としてBirthブルーカラーコスチューム(全キャラクター分)+19800GP」のキャンペーンコードも付いてくる本書は、ガンスリンガー必携の一冊となるだろう!!! もちろん、付録キャンペーンコードは「第弐次解放戦争」の結果で追加された「リューシャ」にも対応!

enterbrain ARCADIA EXTRA Vol.99

# BLABLUE CHRONOPHANTASMA テクニカルナビ

2012年12月、二年振りとなるシリーズ最新作として稼働した『ブレイブルー クロノファンタズマ』。その攻略本が待望の刊行! 6人のニューカマーを含めた全23キャラクターの技データ&ビジュアル、「オーバードライブ」を筆頭に新要素も詳しくフォローしたシステム解説、実用コンボもバッチリ紹介の対戦攻略を掲載している。もちろん、やり込み勢待望のフレームデータ集も充実! 新たな蒼の世界を知る全プレイヤー必携の一冊だ。

**シリーズ最新作『BBCP』データ充実の最速攻略本!**

**絶賛発売中!**

定価 本体1,600円+税

© ARK SYSTEM WORKS.




発行:株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555(代表)
発売:角川グループパブリッシング

アーケードの情報ならアルカディア!!
お求めはこちらへ
エンターブレイン総合サイト http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten(エビテン) http://enten.jp/eb-store/

## 単行本一巻発売御礼！ 約一年ぶりのスペシャルカラー版!!

# かくげい・ぶ！














[瑞浪さくら]
春でも中学二年生まっさかり！　ゲームの能力はまたまだ未知数な初心者。空手キャラを好み、すさまじい動体視力の持ち主である



[大曽根秋音]
幅広いケームを並行してこなす理論派マルチプレイヤー。格芸部きってのお嬢様＆スポンサーだが、男の娘説も!?

IKa Profile

## ひとひら




## 永遠なる命の名（エターナルネーミング）




## バースト






[恵那小梅]
いわゆる天才。地上戦主体で、積み重ねた経験からの読みが的確な格芸部のエース。その腕は全国クラスの猛者にもヒケをとらない!?



[アレクサンドラ]
打撃パワーキャラを好む。ゲーム内に止まらず、リアルでの攻撃も多彩 英語はしゃべれません



[中津川絹]
女性キャラを好む。兄の影響もあり、ゲームに対する膨大な知識量を誇る


格芸部掲示板

**女子中学生 格闘ゲーム部物語!!**

**絶賛発売中!**

定価 本体950円 ＋税







## かくげいぶ! 第一巻

四コマ画面を所狭しと暴れ回る中学生たちに周囲は大あわて!? 新機軸ゲーム部ストーリー、ここに第一巻登場!! ちびっこ猛者のウメちゃん、部長のときと、読者モデルのマコなど、個性的な面々が所属する格闘ゲーム部、「格芸部」に空手家のさくらが入部したら……。

http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
でも随時掲載しているぞ!


IKa先生からのコメント
「かくげいぶ!」第一巻発売中でございます。よろしくお願いいたします! 今回の「青空に斑鳩」ですが、昨年の闘劇と同時開催だったイベント「わっしょい!」で実際に見た光景です。生涯忘れないであろう感動でした。（IKa）

# ガンフロンティアは本当に名作ですよね……。

## ぼくはメタルブラックちゃん!




[ガンフロンティア]
タイトーの名作縦スクロールシューティング。攻略にはパワーアップを抑えた難度調整が大事です

## 青空




[瑞浪さくら]
さくらちゃんは元空手家なので、背後に立つのは極めて危険です。

## 迷探偵 ねお子&ぢお子

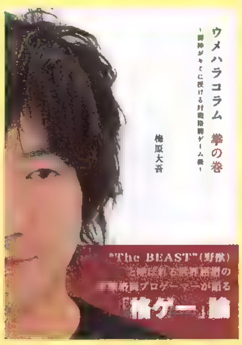



[日本よこれがNGだ]
「かくげいぶ!」を略すとKGBになります

"The BEAST"(野獣)と呼ばれる世界屈指の対戦格闘プロゲーマーが語る「格ゲー論」。

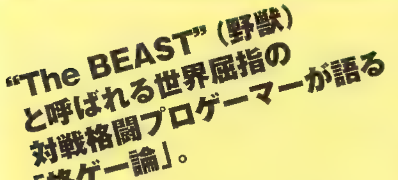
**大好評発売中!**

定価 本体950円 +税




## ウメハラコラム 拳の巻
### ～闘神がキミに授ける対戦格闘ゲーム術～

2009年よりアーケードゲーム情報専門誌「月刊アルカディア」で連載中の人気コラム「ウメハラコラム」が、熱い要望にこたえて待望の単行本に! 対戦格闘ゲームのカリスマ的存在として知られるプロゲーマー「ウメハラ」と盟友「モリカワ」が、対戦格闘ゲームに強くなりたい人に向けて上達のヒントを伝授。ウメハラの対戦ゲームへの取り組み方、発想、技術論＝「対戦格闘ゲーム術」が分かる、すべての格ゲーファン必読の一冊。



IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

※この作品に登場する団体・人物はすべて架空のものであり、この物語はフィクションです。

## ようじょ満載の単行本第二巻、大絶賛発売中!

# 恋姫☆ようちえん

劉備玄徳
三顧の礼をもって
孔明を迎え入れる








**[かりんさま]**
華琳さま。恋姫幼稚園にて魏組を治めるドS幼稚園児。人材をこよなく愛し、混乱に乗じて関羽を手中に収めようとするも失敗した。



**[けいふぁ]**
桂花。魏組のブレーンとして策を弄する軍師幼稚園児。魏組の生徒のご多分にもれず、曹操さまのことを溺愛している。

幸宮チノ



幸宮チノ　Profile




[しゅりちゃん]
朱里ちゃん。恋姫幼稚園がほこる最高の軍師幼稚園児で、現在は蜀組に所属している。人呼んで「はわわ軍師」。

[おたふく風邪]
流行性耳下腺炎。ムンプスウイルスの感染によって発生するウイルス性の病気。高齢で発症すると生殖機能に異常をきたす場合も。

[とうかさま]
桃香さま。蜀組を治める君主幼稚園児。わりと下心がミエミエなことが多いらしい。

月刊

## 恋姫新聞

## 単行本二巻、疾風怒濤の発売中……!!

全寮制の幼稚園、「恋姫幼稚園」で繰り広げられる、奇想天外、ドタバタハチャメチャの「恋姫☆ようちえん」の第二巻が発売!! 桃園の誓いなど史実に基づいたストーリーの擬女化三国志を読めば、君も歴史通になること間違い無し!? 幸宮チノ先生による描き下しなど、各種企画も盛りだくさんでお送りするぞ!!

### 単行本ならではのゲストが登場!!







過剰な期待は禁物!?
恋姫☆ダークネス!!

※単行本ではモザイクが取れます。



# 今月は豪華二本立て! 続きは108ページから!




[りんりん]
鈴々。恋姫幼稚園きってのあばれ者。その武力は幼稚園で一、二を争うというウワサ。

[ひなりちゃん]
雛里ちゃん。諸葛亮と双璧をなす幼稚園随一の軍師幼稚園児。通称「あわわ軍師」。

[あいしゃちゃん]
愛紗ちゃん。義を重んじる蜀組の有名幼稚園児。才色兼備だが、料理は苦手。

## 画集を超えた記念誌、登場

**七瀬葵20周年記念**
**アニバーサリーコレクション**
**「festa!」**

**2013年夏発売予定**

予価 本体2,800円 +税



## 20年の時をへて、過去、現在、そして未来へと紡ぐ七瀬世界……

**七瀬葵先生のコメント!**

こんにちは七瀬葵です。なんとアルカディアさんから七瀬葵20周年記念のムックを出していただけるそうです。これまでの活動から、なにやら新しい企画に向けてのリンクがあるかも!? と、まだまだ何が飛び出すかドキドキです! すでに予約も始まっているそうで、告知を見て本人もいろいろびっくりしています。もう少しお待ちくださいね。

©BaseSon

# 弾幕少女

ダンマクショウジョ



# 「宝石箱（ジュエルズ）」乙姫。尊厳、崇高、高貴を象徴する。

「あー、暇じゃ、暇じゃ」
　乙姫は過去最年少で即位した竜宮城のれっきとした女王である。
　遺伝が大きくその能力に関係しているとされる「宝石箱」において、一国の女王や姫が参戦していることは決して珍しくないが、乙姫はその中でも良血中の良血。なにせ、その血筋は二千年続いているというのだ。その家系は、人類の最古の歴書から続いているらしい。
「あー、暇じゃ、暇じゃ」
　しかし、乙姫の特筆すべき（？）点はその精神性にある。
　ひとくちで言えば、とんでもなくワガママなのである。
　若くして即位した王が傍若無人な振る舞いを見せるのは、有史においてよくあることではある。しかし、地球の存亡を賭けた宇宙戦争に置いても、その気ままなふるまいは変わること無く、周囲を多いに困惑させている。
「あー、暇じゃ、暇じゃ」
　現在、拮抗している地球軍と異星軍の戦いにおいて、完全なる傍観を決め込んでいる乙姫の存在は、ある意味、地球軍の切り札となりえる存在ではある。「宝石箱（ジュエルズ）」である彼女が参戦すれば、まさに一騎当千。その全てを焼く水龍のホーミングレーザーで、大軍を一気に消し去ることも可能だろう。
「あー、暇じゃ、暇じゃ」
　だが、乙姫は動かない。
　もまたでは、破壊され始めた都市も出始めている。彼女は力持たざる一般市民にとって、悪意の矛先にもなり始めている。
　だが、彼女は動かない。
　深慮ゆえか、浅慮故か。
　ラピスラズリの乙姫は、今日も深海の底で漂うのみである。

## 地塗り



## 線画

**蒼月しのぶ先生プロフィール**

日本の漫画家、イラストレーター。CGグフィックデザイナーのほか、コミックも多く手がけるマルチクリエイター。コミック作品では「車輪の国、向日葵の少女」（あかべぇそふとつぅ）プロモーションコミック、「bee-be-beat it!」（富士見書房）、「AKUMAで少女」（ホビージャパン）など、多くのコミカライズ作品を発表している。



↑特製色紙をプレゼント！　詳しくはアルカディアブログにて後日発表！（イラストは仮のものです）。

# 弾幕少女（ダンマクショウジョ）

## 乙姫　*OTOHIME*

●出身地：深海都市「鮫々」　●血液型：？型
●身長体重：142cm/38kg
●スリーサイズ：68/54/68
●好物：たけのこ派　●苦手：しいたけ
●趣味：大酒をかっくらうこと

さまざまな王族も参画する「宝石箱（ジュエルズ）」の中でもひときわ格の高い「深海の女王」112代乙姫。2000年の歴史を持つ「乙姫」の中でも最年少で即位し、現在は16歳。ただし外見年齢は6歳のようじょ。おてんばでわがまま。つねに上から目線の世間知らず。

## 読者が創るゲーセンの未来

# ARCADIA Frontiers

げっつ☆先生：P062-064（CMYK）
田渕健康：P064（ハガキ番ケソールの部屋）
カイゼルちくわ：P065-067（グレースケール）

気が付けば世の中は春一色！　そんな新たな年度の幕開けにも動じず、グラスマニアなどを開催しつつも普段通りに営業をこなす読者コーナーアフロが今月も始まるのだーぜー！

## 今月のACE！



（愛知県　バクレツ丸さん）



## アフロCMYK

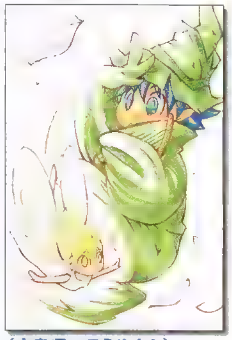
アーケードゲームのカラーイラストなら何でもござれの当コーナー！　ちなみに左のもこふわ小動物は、名をモフロンというマスコットキャラであ～る。



（福島県　森園泉さん）
Ⓗホップンカードで今旬のスミレ嬢の衣装。こりゃあゴスゴス帝国、コーナー完全復活の日も近い!?




（石川県　白銀姫さん）
☆来る者を拒まぬ我らアフロ。てなわけで波乱万丈なツバキを尻目に、今後も投稿お待ちしております！



（広島県　るうやさん）
☆イラストからはそよ風感が漂いつつも、この原稿を書いている時点の天候は超絶強風だったりして。




（千葉県　N・H君）☆新たなバトルの幕開けに、高鳴る鼓動もマックス間違いなし！

## 春、新たな戦いに臨む皆さんへ
## 春うらら応援師団

日を追うごとにスプリング感が倍倍ゲームという時流に乗って、この春から新生活を送る皆様を応援していきたい気がする突発コーナー！



（奈良県　てつみん君）
☆長かった冬も終わりを告げ、気が付けば吹雪の色も桜色！



（新潟県　佐倉信士君）
☆春の新生活などには動じもしないさすがの安定感にサクラサク！




（長野県　美倖ゆうあさん）
☆極東コスには、フロンティアサイドには無い初々しさがあるわけですよ！



（島根県　ダンシングおりん君）
☆満開の桜に囲まれて春コスさくら。たまにはハチマキの結び目も緩めないとね。

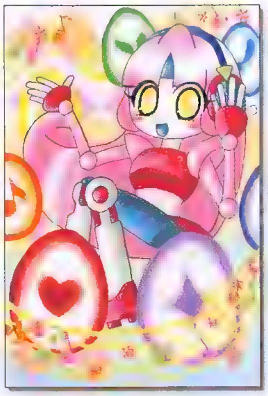


（神奈川県　茶草君）
☆チアがマックスな全力応援。新生活のスタートダッシュ確定！



（東京都　宣教師ゴンドルフさん）
ⒽNESiCA版の配信で、むしろ2013年の今こそが第二次超能力大戦感の漂う今日このごろ。

**A-Fro回覧板**　アフロの揺らぐことのない鉄の掟をお教えしよう！　投稿作品に付いているAマークはアフロツがグムーッとなったナイスな作品。A-Fro特製図書カードを贈呈致します！　また、Hマークが付いている投稿者の方はホームページをお持ちです。本誌公式WEBサイトの「投稿者リンク」ページにてご紹介しておりますので、チェックするっきゃナイト！　→http://www.arcadiamagazine.com/



（静岡県　小鳥遊みどろさん）Ⓗ元気を分けてくれる素敵な楽曲はだれにでもある。ちなみに元ネタがCSでも、ACに収録されていれば問題無しですぜ！



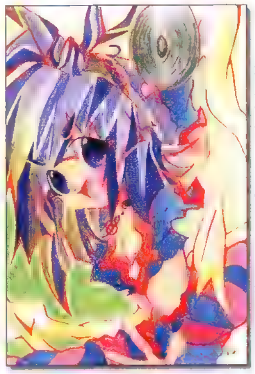

（兵庫県　アルルハイジさん）☆四つの葉っぱは幸せのしるし。みんなそろって幸せ色に塗ってしまえ！



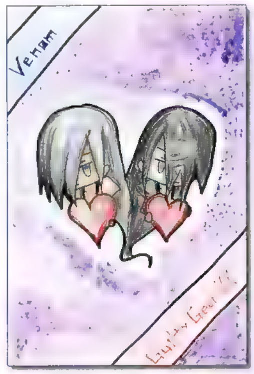
（千葉県　ヒビクーガ君）☆実はコチラ、ミラ巴バトルの「警察」にこじつけようと思っていたとか。……ふう、危ないところだったぜ！




（長野県　まりーさん）☆強さこそが正義。単純明快、文字通り男勝りなバレ姉貴です！



（福岡県　宇月絵夢さん）☆弁天界のアイドル（どんなだ!?）ずんたさん（25）。手にしたdiscはアニバーサリーCDのCOZMOに違いあんめえ。




（静岡県　時雨リクさん）☆白と黒のヴェノムたん！　こ、このままでは、リバーシとして遊べてしまいそげだよハアハア！



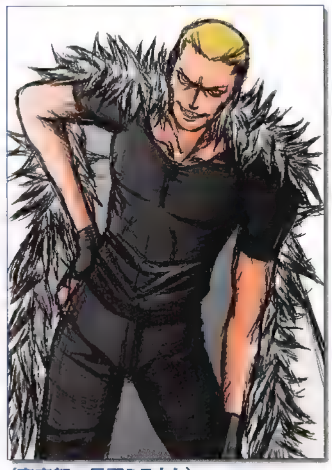
（兵庫県　ちぃさん）☆おおう、早いものでもう投稿1周年ですか!?今後ともアフロをシクヨロおねげえしますだ！



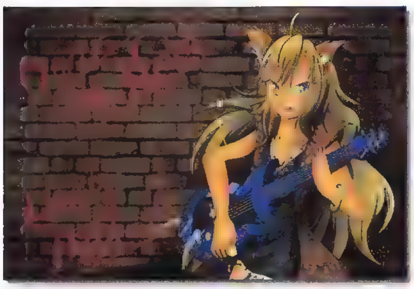
（山口県　水縹ロコ＠一カ月遅れの祝辞さん）Ⓗ優勝記念烈くんが到着。お祝いに遅くていけないことなんてノーナッシン！



（愛知県　黒助さん）☆ゲームのネット配信とは、ちょっと未来に来ちまったかな？　せっかくだからひと暴れしていこうぜ、ダンナ！



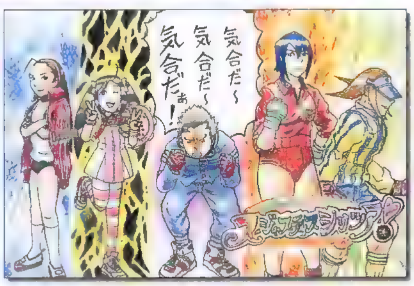
（東京都　星野ミラさん）Ⓗザキヤマがアフロに、くーる……あっゴメンなさいもう言いません石を投げつけないでください……っ！



（神奈川県　アフロ音ゲー部＠もこノイド）Ⓗ新たな節目に、最初に使用したキャラクタとのこと。今後とも末永くよろしくです！



（東京都　シーナ・エマナ君）☆頑張るお嬢様でおなじみのかりん様。塔のてっぺんにいるネコ仙人のことではないので、確かみてみれ！




（熊本県　エレ金哲君）☆もはやタイトルが原型を留めていなさ過ぎというか、まあこーゆー風に目に映ったのでしょう。

### 年に一度（多分）の「アフロDEモード」
## イラスト募集開始！テーマは『ハワイ』！

皆様お待たせいたしました！　好きなキャラクターに、テーマに沿ったコスチュームを着せてしまう魅惑のコーナー「アフロDEモード」、いよいよ投稿募集の開始です！　募集テーマは"ハワイ"、そのほかの詳細は欄外を参照してください。ワイハで染まったアフロを見せてやる！

**A-Fro回覧板**　いよいよ始動となった「アフロDEモード」、募集要項の説明です。イラストはキャラクターの全身を入れてください。また、掲載時にはキャラクターが切り抜かれますので、背景には何も描かないでOK。ヘタすると原型が分からないほどに（笑）アレンジ要素が高いコーナーのため、ハガキ裏にはキャラクター名やゲームタイトルがあると助かります！　募集は今月の投稿締め切りまででシクヨロです！

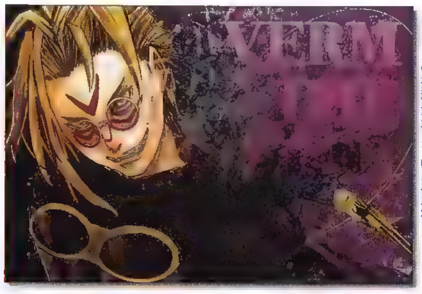
## メガネの輪っかは世界をつなぐ

# グラスマニア2013 眼劇 SUPER GLASSES OPERA

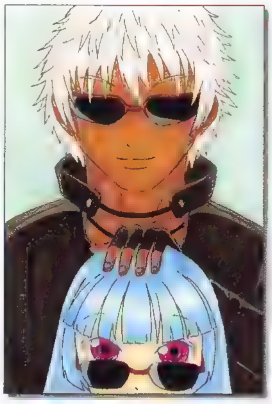
年に一度のメガネの祭典、それが眼劇！　グラス愛に溢れたイラストをご覧あれ！　ちなみに今年も、独断と偏見でメガネの似合うキャラ、グラスユニバースを選出させていただきマンモヌ。




（新潟県　相ヶ瀬満さん）☆これは！　（勝手に）旧アフロマスコットキャラの、アフロンまでグラマニ仕様にっ!?



（三重県　ヒロぽん君）Ⓗ気のせいだろうか、なんだか近ごろ闘神伝シリーズの投稿が増えている気がする。



（宮城県　銀漢君）☆おそろいのサングラスで、いつもよりもちょっとだけクール。



（群馬県　レトキザン君）☆知ってるかい？　メガネは真実の姿を映し出すものなのさ（今決めた）。




（広島県　文月裕さん）☆アイギスがサイクロップスって……、う、もはやそうとしか見えない（笑）。



（東京都　田原真理さん）☆ドーナツを二つ並べれば、まるでメガネ！よし、超メガ研を発足しよう！



（東京都　コアコア君）Ⓗこりゃえらいこっちゃで。だれかティガーの快進撃を止めてあげてっ！




（東京都　大沼ヨシザネさん）☆変形車カードゲー『ジャイロゼッター』より。個人的には沙斗理を推していきたい（笑）。




（東京都　QQQ君）☆おおう、さっそくの沙斗理推しイラストが到着！　業の深いコーナーですなあ、ふっふっふ！




（青森県　五森セキさん）☆グラマニ四天王、颯爽と降臨。卒業は別れではなく新たな始まり、これからもよろしくね！



（福岡県　武術師某さん）この旅館っ娘には、日常生活からグラスを着用していただきたい。ぜひ！　という人はRT（何を言ってるかもはや謎）。



（群馬県　NAGA君）☆グラマニ四天王、颯爽と降臨。卒業は別れではなく新たな始まり、これからもよろしくね！




（神奈川県　shadowさん）Ⓗ公式ブログでおなじみブレちゃん。どうやらインテリアバターらしいので、当然のグラス化!?

**ハガキ番 ケソールの部屋**

春！　新しいことに挑まずにはいられないッ！　というわけでえ、ニューシーズンの到来とともに、ゲーセンでもこれまで手を出してなかったジャンルに挑戦してはいかがだろうか。初音ゲーや初格ゲー、初プリクラなどなど、新境地に挑戦するのも乙なもの。しかも、その感想をネタにしてA-Froに送れば一粒で二度美味しい！　ぜひともチャレンジングしてみそし。（田渕健康）



# ぷちかまし ゲーマー人生

**ふと気付けば4月、エイプリルフールのネタを考え付く間もなく新生活の時期が来てしまった昨今。忙しさをゲーセンで忘れ、ひと時をくつろぐ、そんな諸兄にお送りするアケゲー系モノクロ投稿の場がこちらでござる。**

## 緊急出動 ゲーセンFBI

アフロヅに質問です！　昔、近所の個人商店で「一画面固定で、遊園地のようなステージで、ジェットコースターや回転アトラクション（?）などをひたすら避けてゴールを目指すアクションゲーム」というのを見たのですが、何というタイトルのゲームだったのか……20年以上たった現在でも気になります。

ちなみに、その隣にあったのは『スパルタンX』でした。そのくらいの時代です。

（神奈川県　黒坂カヲル君）

☆こちらの質問を受けまして、アフロヅ一同は緊急調査チーム（職務内容：会議スペースでファ●チキを食べつつダベる）を設立、早速対象のゲームについての予想を次々と立てていったのですが……。

**ちくわ**　「『ザ・グレート・ラグタイムショウ』ではないかッ⁉」

**げっつ☆**　「遊園地のステージ一つだけですよそれ。『マーベルランド』ではないですかねケロ⁉」

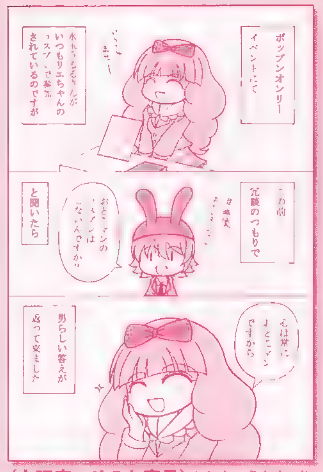
**ケソ**　「これで『ホーンテッドミュージアムⅡ』だったら面白いNE！」

などなど、珍回答ばかり。

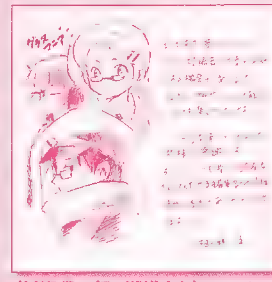
これを見かねた編集ヤエの方から、『Mr.Do！'s ワイルドライド』では、との有力な回答が！　画像検索してみて、それっぽかったら褒めてやってください。ほかの方からの調査依頼も、随時歓迎しますぞ！

## A-Fro BBS

**A-Froをきっかけ（誤植）に広がる人の輪をば、投稿を通じてさらに支援していっちゃおうという久々登場の不定期コーナーが当方だったらしいのです！**




**（大阪府　せのお東君）**☆何というおとこ切り返し！　やはり熟練投稿者は一味違う、ぜ……。



**（新潟県　相ヶ瀬満さん）**☆なんと、同じイベントにこちらもご参加を⁉　なるほど確かにプチサミット！




☆偶然かと思いきや、せのお君のこちらの報告通り、えれえことになっていたようで！　いやあ、縁ってすごいですなあ。

**A-Froの輪はまだまだ広がる！**

## モノクロでもメガネに目がねぇ 眼劇白黒祭

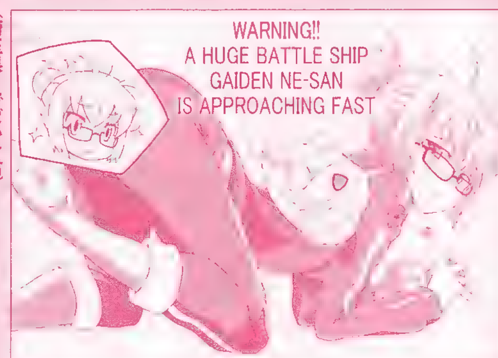
**今月はモノクロページでも、メガネ愛あふれる作品をご紹介！　さらに毎年恒例・グラスユニバースも決めてしまおうかい！**




**（福岡県　皐月トミィさん）**☆元春さんとこの夫婦円満の秘けつ、それはメガネ⁉　史実上の毛利関係者も地味にメガネな人が多そうな予感⁉



**（京都府　深緋@NEW眼鏡さん）**☆セーラー服×メガネの無敵っぷりを見よ！　ついでに譜面もよく見えちゃうって寸法です。




**（埼玉県　でばいそ君）**☆メガネ&ダメ属性が光る外伝姉さん！　ボンバーさえありゃ星たって救えるさ！




**（神奈川県　さによろ君）**☆超次元サッカーでも壊れぬ安心メガネ！　頭脳派選手の名刺代わりであります。




**（神奈川県　黒坂カヲル君）**☆3時のおやつにこっそりと……。スイーツメガネ、そんなのもあるのか！（コラ）

### グラスユニバース 2013 発表!!

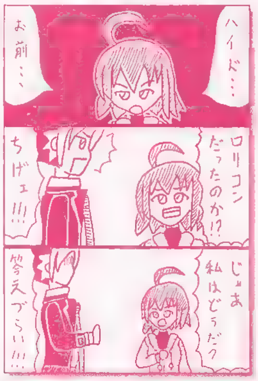
さてさて、2013年のメガネ界をリードする存在・グラスユニバースの発表です！ [illegible]と書いてたので、**メネガッソ氏に決☆定！**　異論は聞かぬ！　というワケで、来年もまた眼劇をよろメガネ！

**A・Fro回覧板**

【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。
投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。　投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。　締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライトいたします。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに！




(愛知県　御影道行君)
☆「教アフ」あての投稿をちょいと拝借!
皆さんもぜひ、WEB検索などで調べてみそし!




(長野県　LEG君)
詳細はバティスタのストーリーを参照あれ。
最後のコマに答えられる勇者は……おるかッ!?



## まさかの大反響でコーナー化
# MVSに入れるなら この4本

見切り発車で募集をかけてみたら、割かし予想以上の投稿をいただきました当コーナー。4枚差しのMVS筐体に入れるならどんなMVS作品にするか、夢と希望を膨らませてみる場です。

**●サムライスピリッツ 天草降臨**

私が格ゲーにハマるきっかけになったのが『サムスピ(GB版)』、『天サム』はゲーセンに行くきっかけになった作品です。

**●幕末浪漫第二幕 月下の剣士**

まぎれもなく私の人生の中で、一番プレイした作品。今後この作品以上にハマれるゲームは出ないかも知れません。

**●THE KING OF FIGHTERS '97**

『KOF』は'97から本格的にプレイし始めたので、簡易コマンドに慣れてしまい、ほかのタイトルで技が出せなくなっていました(汗)。

**●マジカルドロップⅢ**

『マジドロ』はゲーセンよりもデパートの屋上やスーパーの一画で見掛けることが多かったですね。見掛けるたびにプレイしていました。

(東京都　大沼ヨシザネさん)

☆これぞまさにドリーム筐体！　思い出深い作品が四つも入っていたら、その筐体だけで一日潰せますな！

私がMVSに入れるなら、

**●メタルスラッグ2**
**●ティンクルスタースプライツ**
**●THE KING OF FIGHTERS '94**
**●サムライスピリッツ零**

でしょうか。

『サムスピ零』は『天外魔境 真伝』とどちらにするかどうか、すごく悩みました。

(埼玉県　AC30号君)

☆MVS筐体のある意味最終兵器、『ティンクルスタースプライツ』！　これが入っているだけで、ゲーセンでの安定感がハンパないですな。

**●マジシャンロード**
**●メタルスラッグ5**
**●キング・オブ・ザ・モンスターズ2**
**●ロボアーミー**

の、「鬼難度を確かみてみろ！」台はいかがでしょうか。この4タイトルを1コインでクリアできる人がいたら、本当にすごいと思います。

(石川県　二代目SB1号君)

☆多分、筐体のクレジット入れのところが100円玉で満タンになるまでコンティニューしたとしても、1本もクリアーできないと思い……ま、す……(←思い出だけで倒れる)。

**●ニンジャコンバット**
**●ニンジャコマンドー**
**●ニンジャマスターズ**
**●ザ・スーパースパイ**

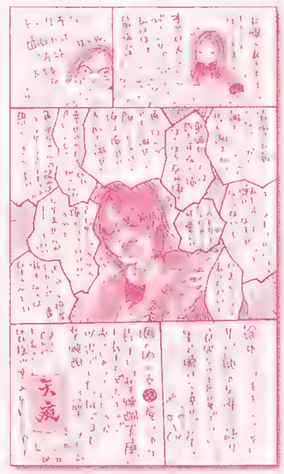
やっぱり忍者こそ、日本が生んだダークサイドヒーロー。しんぱいごむよう！　みねうちでござる！

(広島県　M・マイヤー君)

☆忍者台とはまた新しい！　筐体が店内で忍び過ぎぬようご注意を。




(愛知県　立花ゆうりさん)☆衣装はもちろん、武装も突き抜けた！　レミ坊旋風は、今まさに吹き荒れている真っ最中！



(北海道　包帯rmxさん)
☆札幌の地にもあさき節が響き渡った！
あのトークはぜひ一度生で聞いてほしい！

# アーケードTCGを作ろう!(仮)

ゲーセンを題材にしたTCGを企画してみようという当方。やっとこさ形にする流れに入れそうな気配なのですぜ!

## 単位が一つは決定か!?

ゲーム内で使用する単位に悩んでいたアフロヅでしたが、紗竜海斗さんをはじめとする数名からいただいた「ゲーセンなら単位はクレジットでは？」とのご意見に、基本的な何かを見失っていたと猛省。というワケで、カードを場に出すために必要なエネルギーの単位は「クレジット」ということで！　引き続き来月には、いただいた各アイデアを元に、カードの種類やほかの数値について原型を作ってみる予定であります。ルール面も、分かりやすさ最重視で担当ちくわが詰め始めておりまする！

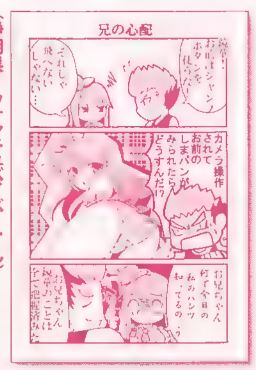



今のところカードデザインはこんな感じ！ ゲーセン経営バトルという舞台設定を採用し、能力値は攻防両方に使える一つに絞り簡略化する予定です

| ●現在アイデア募集中の項目 |
|---|
| ・このTCGのタイトル |
| アーケードやA-Froらしさが出ているタイトル |
| ・カードの種類 |
| 数は3～4種類程度？　なるべく簡潔な方が遊びやすいかも |



(千葉県　紗竜海斗(遅刻勢)さん)
三つ巴に遅れた元軍医、それでもこの貫禄。
次の機会にはぜひ、コッチジャ連打で遅れずに！




(静岡県　ウォンチュベイベーさん)
☆普段はアニキと呼んでくる妹があえてお兄ちゃんと口にした時、兄は覚悟を決めたという……。

**A・Fro回覧板**
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本!　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。
【CGデータ作品投稿規定】　カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK　推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。
○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

今だ！　偉い人が見ていないうちに枠拡大！

# ゲルエロス村

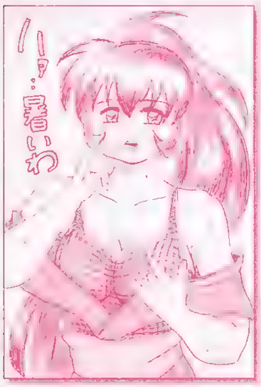
最近投稿量がうなぎ登りな健全ヱロスを極める当方。まぁ、実は偉い人はしっかり見てますけど気にしなーい!!（走）




（愛知県　ですみら君）☆どこに出しても恥ずかしくない大和撫子！　いや、綾さんを外国に出すとか国家的損失ですがな



（大阪府　作左君）☆マコトは獣人ですので実は筋肉質！　最近、筋肉部の村進出が多いのは秘密。




（愛媛県　煮モノ君）☆これは『戦国2001』の紅さん!?　くノ一の色気は国も時代も超える！

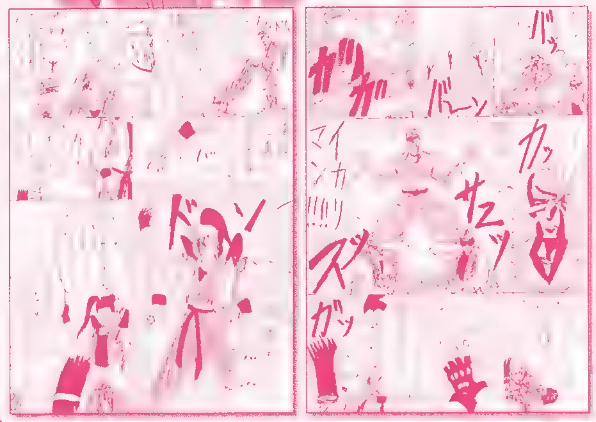


（奈良県　津宮伽月君）
Ⓗ久々に露出度限界挑戦の舞さん降臨ッ!?　つくづく、衣服とは何だったのか……。



（群馬県　十一久君）☆こちらは『コットン』から、妖精シルクさん。露出度も気苦労度も超高いお方なのです

——実はふんどし部も投稿たまってきたのよね
——とある担当のつぶやき




合体ヒーローたちの熱き闘いは、いつの間にかイカリマン編に突入していたという!

（熊本県　オドマシラン君）☆新登場ヒーロー同士、さっそくの闘いなるか!?　そして改めて見ると、ロバートの下半身全般が心配です。

アフロやアーケードのことならここで聞け！

## 教えてアフロディーテ

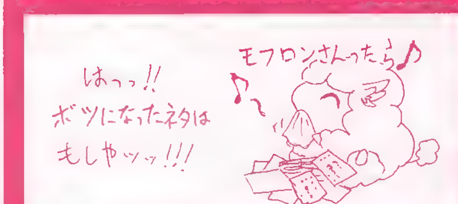
疑問質問に、担当アフロヅやほかの投稿者さんが答える当コーナー。今回は回答編＆新質問発表です。

**問**　お気に入りのアーケードゲームのSEは？（長野県　LEG君）

**答**　『ダーウィン4078』の「ギャシャルル」形態時のショット音です。あの独特の音は、文章ではとても表現できません。（富山県　ルキヲビッチ＠東北出張中君）『ガンフロンティア』のMAXボンバー投下～爆発音ですね。しかし MAXでないと音がショボいものに……。あと、『レイフォース』のコイン投入時の音。自分が「起動させられた」ような感覚がたまりません。（富山県　山田無識庵道楽斎君）☆今回の回答では、シューティングの爆発音や、各ゲームのクレジット音への賛同が多かったです。やはりそう快感が命のシューティングでは、効果音が重要ですからね～。

**問**　皆さんの記憶に残る格ゲーの勝ちゼリフは何ですか？（石川県　二代目SB1号君）☆今回の質問はこちら。今回は格ゲー以外もOKとするほか、勝ちモーションなどでも大丈夫とします。回答、質問ともに大歓迎！

今月からスペース縮小、と見せ掛けて、復活希望が多かった「アンケート自由欄サイズの投稿」のテストを実施！　下の作品のタテヨコ比率（ある程度守ってあればOK）で、プチイラスト投稿を楽しんでみてくだされ。数が集まるようなら、かつてのMMTの復活もありうる!?




アフロ

# 川柳怪

今月はお題「協力プレイ」のニュアンスを匂わせる川柳をご紹介。なお、今回の募集お題は「不発弾」でお願いします。

ナイスフォロー　苦手なジャンル　任せてよ！

（栃木県　@kira君）

～寸評～

『An×An』のダブルスで時々起こる、パートナーと弱点を補い合うあの構図。協力プレイとはこうあるべきと、我々に協力プレイのお手本とそのありがたみを、同時に教えてくれる至高の瞬間です。

## Shake The アフロヅ

**ケソ**　ふと気が付けばもう春ワンカラーですなあ。

**ちくわ**　なぜ急に時節ネタで決めておるので？

**げっつ☆**　ティーンと来ました！　春になると来てくれる、新たな投稿者へのフォローのお話ですな！

**ケソ**　うむその通り（花見予定表を隠しつつ）。

**ちくわ**　ひどい棚ぼたの流れを見たわい……。

**ケソ**　こんなカオスなA-Froゆえ、投稿をしてみたいという人にも不安や疑問だって多かろうZO！

**ちくわ**　疑問質問は、「教えてアフロディーテ」あてに遠慮無くメール投稿などで送るがよかいち。

**げっつ☆**　うわぁい、カオスっぷりを緩和して投稿しやすくするって選択肢は浮かびすらしないや！

**担当編集ヤエ**　カオス減らしたら何も残りません。

**アフロヅ一同**　ですよねー（バクチ昇龍後の顔で）。

**A・Fro回覧板**　次回の締め切りは**4月16日（木）必着！**　募要項は65ページ～66ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は112ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください！



ウメハラコラム

道

単行本連動　特別編

# 「AFTER TALK」コーナー アウトトラック集、公開！

単行本「ウメハラコラム　拳の巻」、大好評御礼！発売後、本コラム連載読者はもとより、さまざまな格ゲー&アーケードファンから本当に数多くの賞賛の声をいただいている。今回は、前号に引き続き単行本発売と連動した特別企画をお届けしよう。

ウメハラ

モリカワ

**2013年1月のウメハラ&モリカワが語る「AFTER TALK」。その単行本未収録エピソード。二つの時代の意見を通じて、「ウメハラコラム　拳の巻」が2倍楽しめる!?**

## [illegible]

2月下旬に発売された、本コラムの単行本『ウメハラコラム 拳の巻 〜闘神がキミに授ける対戦格闘ゲーム術〜』。発売後、全国から数多くの反響をいただいている。とりわけ好評の声が高かったのが、新規書き下ろし「AFTER TALK」コーナー。現在のウメハラとモリカワが、掲載当時のコラムを振り返って感想を語り合うというミニコラム枠だ。実はこのコーナー、単行本紙面の都合で泣く泣く割愛した部分が存在する。今回の「ウメハラコラム」では単行本発売特別編第2弾として、"「AFTER TALK」アウトトラック集"と題した特別編をお届けしよう！

## [illegible]

コラム本編で、当時のウメハラはこの質問に対して、セットプレイに頼らない闘い方を身に着けるため、「変化し続けること」を回答として提示した。

**ウメハラ（以下、ウ）**：どうですか？　読んでみて。
**モリカワ（以下、モ）**：これまでで語ったことと重なっている部分はあるのだけれど、「対戦格闘ゲームのモチベーションを上げるためには？」ということに対して、要は「課題を設定して、その取り組みを通じて自分の中で起こる変化を楽しもう」という提唱しているんだよね。
**ウ**：そうなんだよ。どのテーマでも通じる、似ていることを言っているんだけどね。
**編集部（以下、編）**：自分を見詰めて「何が足らないか？」を気付くこと、課題を見付けて弱点を克服していくこと。その一連の取り組みの行為の大切さを説く話なんですね。
**モ**：格ゲーは、勝つか負けるかの世界なんだけど、そんな勝負の中でも自分の中の変化を意識し続ける。言うのは簡単だけど、とても難しいことなんじゃない？
**ウ**：そう。本当に難しいこと。「競争なんだけど、競争とは思わない」ようにするんだから。
**モ**：見方を変えると、例えばシミュレーションゲームやRPGの世界だと、純粋な一人用のゲームだから、プレイヤーである自分の変化を楽しむしか無い。格ゲーにおいてそういう感覚も重要……ということなのだろうか？
**ウ**：そういうことなんだよね。
**編**：RPGでの「レベル」に相当するものは、この場合、自己の「できた」という事実、自らの課題を達成したことによる達成感みたいなものになるのでしょうか？
**モ**：そう。自分を尺度にしないと、常に他人に左右されてしまうことになっちゃうよね。
**ウ**：掘り下げて説明するとそういう結論になるのだけど、そもそもこの「ウメハラコラム」全般がこのような考え方を語っているんだよね。これまでのコラムの中で、言い方を変えつつ何度も語っているんだけど（笑）。
**モ**：確かに。こんなに同じ結論を言っているんだ、って今回振り返ってビックリしたくらい（笑）。
**ウ**：ということはさ、つまり読者の質問に対して、我々がこれだけ語っているということはさ、（格ゲーが上達するための基礎の考え方は）「変わらない」ということなんですよ。
**モ**：「この考え方に尽きる」という感じだね。
**編**：ただし、受け手である人がそれを「実践できるかどうか？」は別の話、ということですね。
**ウ**：ぶっちゃけた話、みんな、（手っ取り早く）「勝ちたいんや！」というのが本音じゃないかな。「そうは言うけど、俺は上級プレイヤーだし。言っていることは正しいかもしれないが、それをいちいち実践していたら上級者じゃ無くなっちゃうかも」という気持ちもあるのかな？　と思うんだ。この当時の原稿で、モリカワが発言しているように、「オリコンの強いキャラでハメて勝つ」ような闘いで、実力はあまり無いんだけど、そこそこ勝ちが拾えているような人は、実力が無いのは自分でも分かっているんだけど、ある程度その方法で勝てるようになっちゃったから後に引き返せない、と。壁に詰まっている人って、みんなそんな感じなんじゃないだろうか？
**モ**：みんなその段階で悩んで終わっちゃうんだろうね。
**ウ**：一度手中にした「手軽な勝ち方」を捨てることに抵抗があるんだと思う。
**モ**：そうだね。最近は、ゲームの楽しみ方について、ライトになっている傾向があるのでは？　と感じるよ。「面倒臭がり」の傾向があるというか。ゲームなのにね。
**ウ**：実際、今は携帯ゲームの世界ではそんな人にこたえるゲームも増えている。
**編**：乱暴を承知で言うと、プレイヤーが関与する部分が少ないからこそ参加しやすい、そして実質は（確率的な操作が施された）くじ引きの結果に委ねられるゲームですよね。
**ウ**：素朴な疑問なんだけど、そういうゲームって、本当にみんな面白いと思って遊んでいるのだろうか？
**モ**：課金して少しプレイしたことがあるけれど、ハマる気持ちは分からないでもない、と思った。課金をすれば強くなる、つまり「努力を金銭で購入する」ことができる仕組み。格ゲーみたいに直接対戦する機会は無いけれど、プレイヤー間の順位みたいなものが表示されて、上の方に居ればちょっと気持ち良くなる。お金を払うことでね。
**ウ**：優越感が持ててしまう、と。この「優越感」こそクセ者だよ。これを求め始めると、何をするにもがんじがらめになってしまうからね。これは、人間（が抱く感情）から排除していただきたい、ぜひとも（笑）。
**編**：ゲームと名の付くものは、「勝負」だから勝った負けただのという結果付けは当然起こる。だけど、本来その結果で得られるはずの優越感の獲得自体が目的になっちゃっている気はしますね。
**ウ**：そうだね。でも、普通はそれで「俺、これでいいのかな？」って疑問が湧かないものかな？
**モ**：最近はその考え方が普通じゃないみたいだよ（笑）。
**ウ**：え、そうなの？（笑）
**モ**：格ゲーでいうと、一方的に性能の高いキャラクターを使って、ハメて勝ち続けることと同じ。そういうシーンってよくあるじゃん。俺は男らしいし美意識がハンパじゃないからそういう闘い方は「違う」ことに気付いたけれど、普通は気付かないみたいなんだ（笑）。
**ウ**：集団心理と同じで「みんなそれをやっているから、い

http://www.daigothebeast.com/

いや」という気持ち？

**モ**：「格ゲーって、こんなもんでしょ」……かもしれない。

**ウ**：そんな考え方じゃ、いずれ飽きちゃうよね。だってその行為は単なる「押し付け合い」だもの。対戦を通じた相手との「会話」じゃない。相手の話を聞かずに一方的に「わーわー」って喋っているだけのもの。お互い向き合っている意味が無いことを両者が続けているだけだから。

**編**：そんな対戦では、負けても納得できない、納得しようが無い。

**ウ**：そんなんだから、格ゲーがお互いがそれぞれ抱えているストレスのぶつけ合いの場みたいになっているよね。一日の仕事が終わって、疲れた身でゲーセンに寄ってさ。「今日もあの部長、俺に理不尽なことを言いやがってよ……俺のセットプレイをくらえよコラァ！」というヤツVS.同じヤツとの対戦みたいなもの（笑）。もう、相手は仮想の「ムカつく部長」。そんな感じで対戦しているのかなぁ、ってつい思っちゃうよ。

**モ**：昨今の格ゲーは押し付ける行為がゲーム的に強過ぎるものが多いからね。そんなサディスティックなゲームしかプレイヤー受けが続かないのでは？　という気すらする。一方的に強いことが明白な強キャラを使う人の気持ちも同じことかな。押し付ける行為を楽しめちゃう感覚。

**ウ**：なるほど。うーん。もうこうなったら一度、格ゲー初期のアーケード台みたいに、隣同士に並ぶ対戦に戻すべきだね。そういう環境だったら、さすがにもう少し相手のことを考えて対戦するようになると思うんだ。現在の対面台は、相手の顔が見えない。さらに家庭用のオンライン対戦では相手自体がその場に存在していない。やろうと思えば何でもできちゃう。開幕で大昇龍（強昇龍拳）をテキトーに連発しても怒られないから平気。一方、同じことを横並びの対戦で出したら、気まずくなるよね（笑）。

**モ**：まあ、開幕昇龍はその人のスタイルに拠るものかもしれないけれど（笑）。ネット対戦は相手プレイヤーの人間性が見えないから、自分はちょっと違和感あるな。

**ウ**：遊びにしても何でも言えることなんだけど、やっぱり自分のやったことに責任を負わないというのは良くないね。遊びこそ、マナーを守んなきゃダメでしょ。法律みたいに破ってペナルティーが生じるものではない。だからこそ、その場にかかわるみんなが高い意識を持って維持させる必要があるんだ。ちょっと話を変えようか。例えば公共の場のトイレ。海外に行くといつも思うことなんだけど、海外のトイレって汚いところが多いんだ。使い放題、汚し放題で。だけど、日本ではそうじゃない。みんながマナーとして綺麗に使うことを心掛けているから、トイレの綺麗な環境は維持されている。そういう点で日本という国はすごいと思う。別に法律でトイレを綺麗にしなきゃいけないという明確な根拠は無い。汚したってバレるものじゃないし、次同じ場所に来るとも限らない。だけど、そんなこと、日本人はしないじゃん。それと同じこと。同じマナーを対戦の世界でも持ってもらいたいものだよね。相手プレイヤーが居て初めて成立する対戦格闘ゲームを、個人のストレスのはけ口にするんじゃなくてね。

## (62ページ)「次につながる「いい負け方」はありますか?」を読んで

この回の「AFTER　TALK」でウメハラはプレイスタイルを頑なに変えない硬直した闘い方のデメリットを説いていた。さらに、話の続きではこんな事例も挙げた。

**モ**：ちょっとゲームがうまくなると、自分が追い込まれてくると「この状況ならば、これを押し通すしか無い」というものが分かってくるじゃないですか。

**ウ**：あるね。「この勝ち方しか無いよなー」って諦め半分で出てくるものだよね。

**モ**：「もうこれしか術が無いじゃん」という考えになって出してしまう。でも、以前このコラムのどこかの回でウメハラが言ってたように、追い込まれたときこそ、やっぱり気持ちをリセットして、開幕のつもりで闘うべきなんだよね。それは、もちろん状況を忘れるという意味では無くてね。

**ウ**：うん、その通り。

**モ**：中途半端にうまくなると、思考することの積み重ねを通じて勝とうしなくなっちゃう。こういうことはみんなあるんじゃないかな？

**ウ**：それは、対戦そのものを惰性でしている証拠なのでしょう。要するに粘ることが面倒臭いってことでしょう。なぜなら、次にまだ闘うチャンスがあるから、この一試合だけで粘ってもしょうがない、と。でも、これって、ゲームを楽しんではいないよね。もしかしたら、まだ1%でも勝てる可能性があるのなら、それを追求するのが「遊び」。

**モ**：自分がケズリだけでK.O.されるという状況なら、さっさと「波動拳を受けて終わり」じゃなくって、残り時間の間に相手がどういうトドメを刺してくるか、その動きを見るということでしょ？

**ウ**：そうだね。そんな状況で自ら相手に前ジャンプすることは、相手のプランは隠されたまま、自らやられにいくこと。

**モ**：相手の情報が引き出せなくなるわけだ。自分の場合、こういうときは簡単に跳んじゃうんだけど（笑）。

**ウ**：この前ジャンプが象徴している諦めの早さ。麻雀でも格ゲーでもそうだけど、下らないプレイしているな、って思われる原因になるからね（笑）。粘らなきゃ！

**モ**：つまり、前ジャンプするようなプレイはすぐ結論を出したがることなんだろうね。

**ウ**：「俺はキャリア長いから知ってるんだ！」ってね。若者の視点から見たおっさんのプレイだよ、それは（笑）。

## (66ページ)「ローカルルールについてどう考えるか?」を読んで

そして、今回のお蔵出し企画の最後は「ローカルルール」についてのこんなユニークな話。

**ウ**:ローカルルールの話。そういえば、ここでは言ってなかった話があるんだ。昔、『スパⅡX』で「Sフェイロン使用禁止」という店に行ったことがあってさ。

**モ**：えっ？　Sフェイロンって、何かあったっけ？　豪鬼なら分かるけれど。

**ウ**：いや、それが全く理由が分からん（笑）。今思うに、とても権力を持っている客が居て禁止令を出したとか、店側が単純に嫌いだったとか、そんなしょーもない理由じゃないかな？（笑）。

**編**：店に迷惑を掛けたSフェイロンプレイヤーを追い出す手口、という可能性も（笑）。

**モ**：理由が完全に分からないんだけど。

**ウ**:いやー、ヤバいくらいのローカルルール。ローカルルールの極み！　今でも真相は分からない（笑）。

**編**：もしかしたら、読者の中にはこの店に心当たりがある人が居るかも。ここで募集してみましょうか。

**ウ**：いやー、有名なゲーセンじゃないから無理じゃないかな？　読者からは、「自分の地元の店では当時こんな変わったローカルルールがあった」という話も聞きたいよね。

**編**：皆様からの情報、お待ちしています！

## 強くなりたいキミからの ウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catzステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

**■巻末のアンケートハガキの場合**
自由欄にお書きください。

**■ハガキの場合**
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

**■メールの場合**
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

[Mad Catz メッセンジャーバッグ]



[Mad Catz キーチェーン]



# 第五回 種族特集は「不死」

# 不死使い「紫電」に聞く不死運用法!

LORD of VERMILION Re:2

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

〜再征〜

©2007-2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

LORD of VERMILION Re:2 〜再征〜
■メーカー　：スクウェア・エニックス
■ジャンル　：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日　：2012年10月31日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム　：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

text：age

種族別のインタビューの最後、ということで今回は不死使いである紫電に話を聞いた。[illegible]大会へは[illegible]族で出場した経験もある彼だが、それ以外では基本的に不死を使い続けており、プレイ履歴も初期からと長い。その彼の不死運用の極意はいかに!?

## 不死使い紫電とは……?

アーケードトレーディングカードゲームをメインにプレイしてきて、LoVシリーズは稼動初期からプレイしていた紫電。20代になったばかりと年齢も若い。この時点での通算ランキングは八位と、並のプレイヤーをはるかに上回るスキルを持っていなければここにたどり着くことはできないだろう。しかし、本人いわく、「スキル重視のゲームは無理」とのこと。周囲のランカーに比べるとスキルに関しては及ばない面もある模様。どちらかといえば特殊技の組み合わせや割り合いの立ち回りで勝つタイプである彼。戦闘の得意なプレイヤーが上位にひしめく現在の環境で、不死を使い、いかに勝ち抜いているのか。その勝つためのポイントは？　デッキチョイスの方針は？　これらに関して聞いてみたので、戦闘が苦手な人は参考にしてみよう！

## 不死のここが面白い! そして勝つためのポイントは?

——早速ですが、不死の面白いポイントなどがあったら教えていただけますか？

**紫電**　基本的に使い魔全体が硬くて、それを壁にして、攻撃力の高い主人公で攻撃していれば勝てる、そういったところが好きですね。

あとは特殊技で戦う、という点が好きですね。人獣とかだと、使い魔の基本スペックで戦って、あとはハンドスキルでどうにかするんですが、ハンドスキルが無くても、このときに特殊技を撃てばいいんだって考えていけば勝てるというところが面白いですね。

——では、不死を使う上で、バージョンが変わっても常に勝ち続けるために、自分なりのポイントなどはありますか？

**紫電**　一枚だけでも強いカードを見つけることですね。メインとなるカードを決めて、それを補助する形でデッキを組むのが不死は一番良いですね。

——[illegible]

**紫電**　自分の場合はちょっと違いますね。[【崇拝】キュベレー] が強いと思っているので、それを補佐するためのカードを探していったら [イザナミ] になりましたね。

——一度も弱体化されていませんし、今であれば [【崇拝】キュベレー] は戦える、と？

**紫電**　魔種が減って、複数攻撃の使い魔が減った今だからこそ使える使い魔でもありますね。特に光の複数攻撃で強い使い魔がいないですし。

——ちなみに、これまでそうやって主力にした中で、特に印象深い使い魔はいますか？

**紫電**　[サマエル] ですね。特殊技が勝手に発動して、自身がゲート内に居ても撃てるので、実質特殊技を一回多く撃てるのが素晴らしいですね。

——今のバージョンの話になりますが、個人的にオススメの使い魔や、実は使ってみたいと思っている使い魔はいますか？

**紫電**　使いたいのは [スケアクロウ] ですね。どんどん特殊技を使いにくくして有利な状況を作れるんですが、強い人って [スケアクロウ] の特殊技の範囲からきっちり主力の使い魔を外してくるから厳しいんですよ。

あとはやっぱり [サマエル] ですね。あのカードはかっこよくて好きなので。

——降魔とアルティメットスペルですが、どちらをメインに使っていますか？

**紫電**　基本的には降魔を呼ぶほうが多いですね。といっても、降魔を呼んだ後っていうのは、どの種族に対しても相性の面でやや不利になることが多くなってしまいます。

ですので、不死としては、お互い降魔を呼ぶ形になる前に、なるべくリードを広げるのが大事です。

——ということは、アルティメットスペルはほとんど使わないわけですね？

**紫電**　お互い降魔を呼ぶことで、大幅に不利になるのではなく、ちょっとだけ不利になる程度に抑えられますから。

### 紫電お気に入り使い魔!





[illegible]しにくい使い魔。もちろん、使用者のランク次第のところもあるが、上位での運用はかなり難しいようだ。



登場時から、大きな弱体化を受けることなく、雌伏の時を経て相方をゲットし、ついに活躍の刻が来た使い魔。二体掛けの効果は折り紙つきだ。

# 現在の主流と対抗馬になるデッキは？

――現在の主流デッキと対抗馬となるデッキについて聞きたいと思いますが、紫電さんが使っているデッキは［イザナミ］と［【崇拝】キュベレー］の形ですよね？

**紫電**　そうですね。ただ、降魔はいろいろ変えています。一般的には［～廃滅の機神～］が多いのですが、それだと神族に勝てないことが多く、自分は［～傾星の妖狐～］を多く使ってますね。

――どちらの特殊技をメインで使うのですか？

**紫電**　青のほうでも良いのですが、例えば、［グリムリーパー］の特殊技を使い、さらに［【崇拝】キュベレー］の特殊技を二体に重ね掛けしたところに、赤ボタンの特殊技を重ねれば、相手にダメージが入って、攻撃もまともにできず、防御力は低い、といった状況を作れますね。

――降魔はその二体を入れ替えながら使っているのでしょうか？

**紫電**　いえ、環境次第で変えます。上位だとマッチングが偏りやすいので、［ハリハラ］デッキが出てきたら［～欲界の天魔～］を使ったり、スターオーシャンデッキと多くマッチングしたら［～嘆きの竜皇～］を投入したりしています。

――なるほど。上位だと連続マッチングも多いですしね。では、そのデッキ以外に、このデッキもまだまだ戦える、という不死のデッキはありますか？

**紫電**　エリザベスメインの形ですね。これも使っている人はほとんどが流動的に使い魔を変えていますね。［ドリアン・グレイ］が［グール］になったり、［スケルトンファイター］が［ジャンヌ・ダルク］になったりしていますね。

| 使い魔 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻 | 属 | HP | ATK | DEF | 特殊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イザナミ | Wゲート Tサーチ | - | 25 | 3 | 単 | 闇 | 460 | 55 | 70 | 罠 |
| 【崇拝】キュベレー | シールド | Wレジスト | 25 | 3 | 単 | 撃 | 440 | 60 | 70 | 弱体 |
| グリムリーパー | シールド | - | 20 | 3 | 複 | 雷 | 430 | 45 | 50 | 特殊 |
| スケルトンファイター | - | - | 10 | 3 | 複 | 雷 | 350 | 60 | 20 | 強化 |
| 実験兵器７号 | Wサーチ | W単スマ | 10 | 4 | 単 | 闇 | 430 | 30 | 35 | 攻撃 |
| ～廃滅の機神～ | Wゲート | W単スマW複スマ | - | 4 | 複 | 撃 | 540 | 45 | 65 | 特殊 |
| 主人公 | - | - | - | 3 | 単 | 炎 | - | - | - | - |

[illegible]真ん中のストーン上から出る。

| 使い魔 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻 | 属 | HP | ATK | DEF | 特殊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| エリサベス | パワー　オーラ サーチ | - | 30 | 4 | 複 | 撃 | 470 | 50 | 70 | 攻撃 |
| キュベレー | リペア／ゲート Wシールド | レジスト | 20 | 2 | 散 | 闇 | 450 | 45 | 60 | 弱体 |
| ドリアン・グレイ | シールド | Wレジスト | 15 | 3 | 散 | 雷 | 440 | 30 | 55 | 強化 |
| リッチ | ガード／シールド | - | 15 | 3 | 複 | 闇 | 400 | 30 | 55 | 弱体 |
| スケルトンファイター | - | - | 10 | 3 | 複 | 雷 | 350 | 60 | 20 | 強化 |
| ～流謫の蓮華～ | Wゲート | Wリジェネ Wレジスト | - | 4 | 複 | 雷 | 540 | 45 | 65 | 特殊 |
| 主人公 | - | - | - | 3 | 単 | 炎 | - | - | - | - |

[illegible]破後に特殊技が使えるようであればそのまま居座るのもアリ。

# ライバルとなる他種族のデッキと対抗策

――難敵となるデッキとそれへの対抗策などを教えてもらえますか？

**紫電**　今だとやっぱりスターオーシャンデッキと、［シザーズ］を使ったいわゆる蟹六枚ですね。

――［シザーズ］は先月のインタビューで言ってたヤツですね。それでは、まずスターオーシャンのほうからお願いします。

**紫電**　開幕で有利な状況を作らないといけませんね。後半で［～蒼天の守護龍～］を呼ばれてしまうと、［グリムリーパー］と［【崇拝】キュベレー］の特殊技が効かなくなる上、攻撃しても回復されてしまいますからね。

――では、開幕でリードを広げるために必須な行動はありますか？

**紫電**　自分のデッキだと、相手に複数攻撃が入ったデッキなので、単数攻撃の使い魔のみで開幕出撃し、スマッシュでダメージを与えつつ、アルティメットスペルゲージをためます。そうして、相手より先に降魔を呼べる状況を作ります。

――開幕突破は狙いますか？

**紫電**　相手が「アリーシャ」の特殊技を外してくれれば、突破はできるので突破を狙います。

――なるほど。［アリーシャ］が特殊技を使用するまではこちらの特殊技も使わないのですか？

**紫電**　絶対に使わないですね。狙われたらまずいので、カットインは入れません。［イザナミ］や［【崇拝】キュベレー］を狙われるぐらいなら［実験兵器七号］の特殊技は撃てなくても良いです。

――蟹六に関してはどうでしょう？

**紫電**　これも降魔が光なので、召喚される前にリードしないといけませんね。特に、セカンドパーティの［シザーズ］、［ピュトン］、［テティス］のパーティ相手に突破するのは無理なので、ファーストパーティでどうにかしないといけないですね。

こちらは、最初に［スケルトンファイター］、［グリムリーパー］、［【崇拝】キュベレー］を連れて、できればエクセレントまで狙います。

これで突破して、突破されて、さらに逆に突破して、と繰り返しつつリードを広げます。

| 使い魔 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻 | 属 | HP | ATK | DEF | 特殊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| イセリアクイーン | パワー／リペア | - | 30 | 4 | 複 | 撃 | 450 | 55 | 70 | 攻撃 |
| ガブリエセレスタ | ゲート　Wサーチ | - | 20 | 4 | 単 | 雷 | 470 | 50 | 50 | 攻撃 |
| アリーシャ | Wサーチ | リジェネ／単スマ | 10 | 4 | 単 | 光 | 430 | 30 | 35 | 攻撃 |
| ティファリス | - | リジェネ | 10 | 4 | 複 | 炎 | 410 | 30 | 35 | 強化 |
| セラの天使 | Wゲート | - | 20 | 4 | 単 | 光 | 410 | 50 | 65 | 回復 |
| ～蒼天の守護龍～ | Wゲート／Wサーチ | Wリジェネ Wレジスト | - | 4 | 単 | 光 | 540 | 65 | 65 | 特殊 |
| 主人公 | - | - | - | 4 | 単 | 炎 | - | - | - | - |

[illegible]れば突破のチャンスは作れる、とのこと。［イセリアクイーン］ではなくその二枚を倒すのが大事。

| 使い魔 | フィールドスキル | サポートスキル | コスト | SPD | 攻 | 属 | HP | ATK | DEF | 特殊 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| シザーズ | リペア　Wシールド | - | 25 | 2 | 散 | 炎 | 440 | 50 | 80 | 弱体 |
| エンキ | リペア／Wシールド | - | 20 | 2 | 散 | 闇 | 450 | 70 | 35 | 強化 |
| テティス | Wゲート | - | 15 | 4 | 散 | 闇 | 420 | 50 | 40 | 強化 |
| カナロア | リペア／シールド／サーチ | 複スマ | 10 | 2 | 散 | 光 | 430 | 40 | 25 | 弱体 |
| ショロトル | リペア、ゲート シールド | 散スマ | 10 | 2 | 散 | 炎 | 410 | 60 | 10 | 特殊 |
| ピュトン | リペア／シールド／サーチ | 単スマ | 10 | 2 | 散 | 光 | 410 | 40 | 30 | 強化 |
| ～謀略の射手～ | Wゲート／サーチ | Wゲージ／Wリジェネ | - | 4 | 散 | 光 | 540 | 65 | 65 | 特殊 |
| 主人公 | - | - | - | 4 | 散 | 撃 | - | - | - | - |

[illegible]に入れて落とすのが大事、とのことだ。

# 現環境下での主力使い魔解説



[illegible]

紫電 [illegible]キュベレー］の特殊技で[illegible]くは、相手の主力が前に[illegible]



紫電 [illegible]るカードですね、人獣の[illegible]は低いですが、あれが異常なだけで、DEFダウンの効果が普通に高めで、特殊技のたまりもコスト10並と早く、おまけの効果も付いてきますからね。

[illegible]

紫電 [illegible]待して撃つよりも、とにかく回転率とDEFダウンでの効果で速攻でHPを減らして敵を倒すためにガンガン撃ちます。



――彼女はどのような使い方をしていますか？

紫電 特殊技のたまりが遅く使える機会が[illegible]いので、突破したあとに次の戦闘を必ず誘[illegible]すか、使ってH[illegible]殊技を使います

――ゲート内に置いていくことは？

紫電 スペックも優れているからまずありませんね。ただ、HPを減らされすぎないようにする必要はあります。主人公の後ろから攻撃するといった工夫は大事ですよね。デッキを組むときは[illegible]



[illegible]

紫電 [illegible]にします。しかし、特殊技を使ったら、光属性[illegible]使い魔の前に出して壁にしますね。あとは、D[illegible]が下がったときに後退するタイミングを覚えます。

[illegible]

紫電 自分の場合は、HPが200を切って、DEFが60切ったら下げるようにしてますね。

[illegible]

# かつての主力使い魔たちは今……？

――かつて活躍していた使い魔はどうなっているの[illegible]えば、初期の代表的な使い魔として［ボクオーン］と［センギアの吸血魔］などは？

紫電 ［ボクオーン］は、これだけだと神族に対抗できないのと、〈リペア〉が無くなったのが痛いですね。［センギアの吸血魔］は、これを入れると同族に勝てなくなるのが問題ですね。

――では、最近［【崇拝】キュベレー］を良く見かけますが、同じコストの［【禁呪】バーバヤーガ］はどうなのでしょうか？

紫電 今は［【崇拝】キュベレー］のほうが強いので、出番が少ないですね。前は逆だったんですが。

――これも登場時は流行した使い魔ですが、［八神庵］はどうでしょうか？ 今でもずっと使ってる人も居ますが。

紫電 決して弱い使い魔ではないですね。ただ、それを使うなら、今なら主人公を炎にして［ジャンヌ・ダルク］を使った形のほうが良いですね。人獣が［アリス］＋［トト］といった型になることが多いので、対抗できないんです。

――あとは、デッキについてなのですが、いわゆるアルカナ運送系のデッキはどうでしょう？

紫電 デッキを組むときに、一種族勝てない相手ができてしまうのが難点なんですよ。上位でプレイする上では、少し不利でもいいからすべての種族に対し勝てるようなデッキを使いたいんです。

――なるほど。では［リリアナ・ヴェス］なども？

紫電 あれも、どうしても運で勝負が分かれてしまうことがあるので、安定したいならあまりオススメはできないですね。



――かつて活躍し[illegible]前回の大会でも活躍した［佐々木小次郎］、小次郎六枚などはどうなのでしょうか？

紫電 ［グレート・ハーロット］が弱体化してしまったので、今だと［ドリアン・グレイ］を連れて行っても［佐々木小次郎］の最大効果が出なくなってしまったんですよ。[illegible]連れて行かないと[illegible]主人公のDEFが95ぐらい必要です。あと、今の環境だと単体弱体化の特殊技が増えてしまったのが難点です。昔の効果時間ならそれが切れてからまだ効果時間が続くので大丈夫だたんですが、今だと厳しいです。



紫電 [illegible]ね。今だとどうしてもそちらのほうが強いので、使用をためらわれますね。あと、スピードが2なのも問題ですね。

[illegible]

紫電 [illegible]い魔だと、生き残らせて特殊技のレベルを上げるのも難しいですね。やはりこちらも現在の環境に合っていない使い魔といえます。

# デッキの作り方と方針――紫電流の戦闘術を聞く!



**紫電**

「しでん」と読む。現全国ランキング８位、第三回全国大会出場。名前は特に由来があったものではなく、『三国志大戦』を始めるときに、「おまかせ」で出てきた名前がこれだったのが始まり。それ以降はこれが気に入ってずっと使っている模様。

## ●デッキの作り方

――まず、今のデッキの前はどのようなデッキを使っていたのでしょうか？

**紫電**　二つ前は［ブラムス］と［八神庵］を使ったデッキでした。［リッチ］で敵を捕まえて、［八神庵］で敵を倒して、［ブラムス］の罠を置いて帰るというデッキでしたね。

――勝率はどうでした？

**紫電**　同種以外は大丈夫でした。あと、一つ前だと小次郎六枚でしたね。

――デッキチョイスの方針は強いデッキを選んで使う方針なのでしょうか？

**紫電**　いえ、前述のとおり、まず強い使い魔を一枚用意して、それをフォローする使い魔を入れてデッキを作ります。今のデッキだと、［【崇拝】キュベレー］をフォローするために、回転率のよい［グリムリーパー］を入れる、といった形です。

――[illegible]紫電さんが作られたのですか？

**紫電**　たぶん、一番最初に使い始めたのは自分だと思いますね。

――[illegible]でデッキを作るほうなのですか？

**紫電**　そうですね。いわゆるテンプレデッキを使うよりは、できるだけ自分で強い使い魔を探してそれでデッキを組みますね。

## ●パズル？　戦闘？

――デッキを作るときは、パズル型、戦闘型、どっちに偏ることが多いですか？

**紫電**　自分は中間としかいえないですね。

――どちらもできるような形ですか？

**紫電**　一応〈シールド〉は多めに入れて、戦闘で使える特殊技を……例えば五枚デッキなら三枚は入れて、一枚は補助のための使い魔を入れますね。なので、〈アルカナ〉スキルが入ったパズル型デッキなどの特化したデッキには弱いですね。

あと、同種が苦手になってしまう場合が多いですね。今回は、［イザナミ］が同種に強いおかげでなんとかなってます。

――ということは、今回以外は毎回同種は苦戦しているのでしょうか？

**紫電**　同種は本当に大嫌いでやりたくないです（笑）。

――ちょっとした疑問なのですが、第三回の全国大会のときは、［ガネーシャ］を入れたパズル型の神族を使ってましたが、あれはよほど肌に合った、ということでしょうか？

**紫電**　パズルな上に、戦闘型のデッキに有利が付く上、〈アルカナ〉入りのデッキが苦手なんですけど、それとも戦いやすかったので使ってましたね。ピンダメが多かったデッキなので、それで〈アルカナ〉入りのターンを誤魔化して、あとは［ガネーシャ］を使って逃げ回っていました。

――今後もそういった経緯で神族に傾倒する、ということもありますか？

**紫電**　そのデッキ以外にも、［ポポイ］みたいな特殊な使い魔も好きなので、それらを使いたいときは神族も使ったりしますね。

――では、そういう気に入った使い魔がいなければ基本的には不死を使うわけですね。

**紫電**　そうですね。

## ●戦闘に勝つためのポイント

――パズルと戦闘を両立できるデッキを使っているとのことですが、そうなると戦闘は決して得意な形ではないと思います。そんなデッキでどう戦闘で勝つのか、何か不死ならではのポイントはありますか？

**紫電**　重要な使い[illegible]見て攻撃し続けるのが大事です。不死の戦闘って、ほとんどが誤魔化[illegible]突破された後に突破し返すか、という二択になる場合のどちらかになります。なので、ごまかしたいターンは、弱い使い魔を狙って落として、突破された後に突破し返したいなら、次のことを考えて、そこで落としたい主力使い魔を狙ってHPを減らしておきます。

――あらかじめ突破されるのを見越しての行動が大事、ということですか？

**紫電**　そうですね。あとは、人獣のように倒して突破するぞ！　っていうのができないので、こういう動きになってしまうというのもありますが。

――プランを立ててじっくり戦うわけですね。

**紫電**　そうですね。不死だとそういう人が多いと思います。戦闘ばっかりという人は少ないと思いますね。

――ちなみに、不死同士の殴り合いってとても不毛だと思うのですが、それを解消するコツはありますか？

**紫電**　まずデッキを作るときにDEFダウン系の特殊技は絶対に必要です。あとは、早めに降魔を呼んで有利を取れるようにしますね。

## 対 神族

――先ほど聞いたスターオーシャンデッキ以外のデッキだとどうでしょうか？

**紫電**　［ハリハラ］だと主人公が光属性なので、開幕などは五分が限界ですね。そこで主人公のHPをなるべく減らし、次のターンですぐに出てきたらそれを倒して突破を狙います。真ん中で突破後は、まずシールドを封印し、相手が真ん中に来るならそこで戦い、左に流れるなら右のストーンを割るように動きます。

## 対 人獣

**紫電**　自分のデッキだと、開幕は誤魔化して、［【崇拝】キュベレー］で［アリス］などの重要な使い魔を倒したときに突破して、あとはひたすら五分を繰り返すようにしています。

――[illegible]

**紫電**　強化系を使って強さを発揮するデッキなので、どうやってスカすかが重要です。不死の硬さを生かして強引にラインを下げてスカしますね。無理に戦っては絶対にダメです。

## 対 魔種

**紫電**　今は［ツクヨミ］が多いので、それを倒して突破、とつなぎたいのですが、［ツクヨミ］の特殊技が追うのが難しいものですよね。そこで、その特殊技を撃たせた後にこちらの特殊技を無駄にしないようにするのが大事ですね。

――具体的には？

**紫電**　相手の［ツクヨミ］の特殊技を使わせたあとに使うようにします。［ツクヨミ］でこちらの回転率の悪い特殊技を無駄にさせられるのが困るので、［グリムリーパー］などで誤魔化しつつ、相手が特殊技を使えないときに捕まえて倒すのが理想です。

## 対 海種

**紫電**　共通の対策の例として、例えば、今だと不死の代表的な雷の使い魔は［グリムリーパー］と［スケルトンファイター］です。これはどちらも複数なので、それを当てるため、単数の攻撃を相手の陣形を崩すために使います。あえて高コストの単数攻撃の使い魔を壁にして攻撃させ、相手を固めて行動させ、後ろからまとめて［スケルトンファイター］で攻撃し、HPを減らしたところに特殊技で捕まえて倒しにかかります。

アークレボリューションカップ

# ARC予選は佳境へ！ 猛者たちの闘いを分析！

現在、週末に全国のゲームセンターを熱くさせている「ARC REVOLUTION CUP」。今回は大会公式ブログで公開中の予選レポート動画から、対戦の当事者二人に闘いの自己分析や感想を語ってもらった！

text:H.H

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2012年11月21日（稼動中）
■使用基板：NESiCA×Live

© ARC SYSTEM WORKS

スペシャル感想戦！

## 「そのとき、闘いが動いた！」上級者の駆け引き＆技術をチェック！

**あーくれぼ『BBCP』「Hey」店舗予選決勝戦！**

今回取り上げた闘いは、激戦区秋葉原にあるゲームセンター「Hey」で開かれた店舗予選の決勝戦。多くの猛者が集ってし烈な対戦が繰り広げられた。決勝に進出したのは『BBCP』よりキャラを変えたタオカカ使いの「いさ」と古くからのバング使いである「麦芽」の二人。キャラ相性はこれまでのシリーズ作ではタオカカがかなり有利と言われている組み合わせだが、『BBCP』ではどうなっているのかも気になるところだ。以下、タイムラインに従って、カギとなるシーンを二人に振り返ってもらった。

### 闘ったのはこの二人！



「いさ」

『ギルティギア』シリーズでも名を馳せるプレイヤー。やり込んだゲームは大体全国大会に出[illegible]タイトルが欲しいところ。強キャラ好き派。



「麦芽」

『BBCT』のころよりバングを使用。今まではいわゆる「エンジョイ勢」の一派としてプレイしてい[illegible]

### 動画連動企画！ 試合映像とともに読もう！

本記事は、大会公式ブログに掲載されているYouTube動画とリンクしている（ブログの対象エントリーはこちら→http://arc-revo-cup.jp/1311/）。YouTube動画は右の二次元バーコードから見られるぞ。

TIME TABLE

**0:15～**

エリア決勝出場権のかかった決勝戦。第一ラウンドの開幕は重要な駆け引きポイント。

### 開幕の読み合い

――ラウンド開始直後はバングがしゃがみB、タオカカはジャンプから。その狙いは？

**麦芽**　開幕のしゃがみBはタオカカの前ジャンプに対して有効。確かタオカカのジャンプAをつぶせるはず。ジャンプキャンセルを仕込んで空中コンボ移行も意識してます。

**いさ**　詳しく調べてはいませんが、前ジャンプで攻撃を出したらうまく引っ掛かるんです。以前そんな経験があったので、開幕は様子見でした。

**麦芽**　タオカカの開幕しゃがみCには負けちゃうんですけど、狙い通りしゃがみBがヒットしたら結構ダメージが取れるので振ってるって感じですね。



いさ「相手キャラに関係無く、ブレイブルーでの開幕は様子見が多め。怖いからね！」

**1:20～**

流れをつかみかけているバングがD釘を引っ掛け、タオカカを画面端に追い詰める。

### 受け身攻めから痛恨のコンボミス！

――この場面、D釘（※欄外）の空中ヒットからうまく地上で拾って端に運んでますよね。立ちCでの空中受け身への攻めは意図的？

**麦芽**　実はA釘から立ちBでの拾いを失敗しちゃったんで、とっさに立ちCでの受身攻めに切り替えました。バング双掌打からはダッシュが出なくてつなぎを失敗していますが、ここからは（ダッシュ）【しゃがみB→立ちB】➡C(G)裂空ムササビの術(G)⬇＋C(G)A釘→着地【立ちA→しゃがみB】～空中コンボってルートがあるんですよ。毒のダメージ込みで3700～3800ぐらいは出せて、阿修羅（※同上）まで完走すれば倒し切れてたかも。やっちゃたなって感じです……。



ヒートゲージもあって、倒し切れていたかもしれない相手の体力だっただけに、コンボミスが悔やまれる。

**1:32～**

追い詰められながらも落ち着いて対空するタオカカ。画面中央に切り返して起き攻め

### 画面中央➡＋Cからの起き攻め

――ここでの➡＋Cからの、画面中央の起き攻めは定番のパターンなのでしょうか？

**いさ**　実はいろんな種類があります。➡＋Cから最速キャンセルでねこっとび！を出して低空ダッシュ→ジャンプBと続けると、寝っぱなしと前方起き上がりはつぶせて、リバーサル無敵技系の暴れはガードできます。遅めキャンセルで出すと前後の移動起き上がりをつぶしやすい。ここではバングが寝っぱなしを選択してたので面倒でした。後方起き上がりを読んで2回目の空中ダッシュからジャンプBを出したんですが、まさかその場起き上がりから立ちA対空が来るとは思いませんでした（笑）。



バングが緊急受身を取らないのを確認してから、後方起き上がり読みで2回目の空中ダッシュ。

※本文中では"バング流手裏剣術"を"釘"の略称で、"獅子神忍法・爆裂奥義・「萬駆阿修羅無双拳」"を"阿修羅"の略称で表記しています。

**1:41 ～**

タオカカが画面端でのコンボを完走し、起き攻めに持ち込んで一気に畳み掛ける。

## 画面端立ちDからの起き攻め

**いさ**　バックステップで距離を取ってから、前方起き上がりとその場起き上がりに対してはしゃがみCでつぶせます。この場面では遅めのニュートラル起き上がりをしてくるかなって思ったので、その場起き上がりと前方起き上がりをつぶせるジャンプBを狙いました。でもタイミングをずらされて、とっさに空中ダッシュからジャンプBに切り替えたって感じです。このずらしは結構嫌で、この場面でリバーサル阿修羅を出されたらくらってましたよ（笑）。

**麦芽**　バックステップで距離を取られて[illegible]ら、心理的に阿修羅は出しづらかったで[illegible]



麦芽「阿修羅は出しづらいし、とりあえず我慢してカウンターアサルトしか考えてなかった」

**1:51 ～**

画面中央での立ち回り。跳んだバングに対してしゃがみAで対空を狙うタオカカ。

## ここが勝負の分かれ目？

**麦芽**　タオカカが潜り込んでくるのが見えたので、上からD釘で止めたかったけど出なかった……。コマンド失敗でジャンプDが出てもよかっ[illegible]て地上で技が暴発しちゃい[illegible]

**いさ**　なるほどね。それでこの直後に、バングが苦し紛れに最後の釘を投げる、と。ヒートゲージもほとんど無い。ラッキー！

――やっぱりここで釘をすべて使い切ってしまったのは大きい？

**麦芽**　最後の釘は、地上に居るタオカカに触[illegible]かったですね。



釘もヒートゲージも無いバングは、大分攻めの手段が制限されてしまう。一気にピンチに。

**2:01 ～**

タオカカが画面端コンボをネコ魂アンコール！で締め、続く攻めで崩しを披露する。

## ネコ魂アンコール！ラピッドキャンセルから

**いさ**　これ見えないでしょ（笑）。

**麦芽**　ガード方向が分かんないですねこれは（笑）。あれ？　これはさっきのねこっとび！から空中ダッシュする起き攻めでは、同じような着地下段攻撃はできないんですか？

**いさ**　ねこっとび！って、実は着地硬直があるんですよ。

**麦芽**　そうなんだ。じゃあねこっとび！からの着地下段はほとんど無いと？

**いさ**　着地硬直があっても十分早い下段攻撃できるんだけどね（笑）。でも選択肢としてはあ[illegible]あくまで"あまり"だけど



ラウンド序盤にブレイクバーストを使用し、同じラウンド中にODゲージが回復！

**2:28 ～**

タオカカが画面中央で対空[illegible]Aをヒットさせ、一気にバングを画面端に運び攻め継続へ。

## ネコ魂アンコール！後の攻防

**いさ**　猫魂アンコール！の後は、バングは暴れても無駄なんですよね。

**麦芽**　マジすか？

**いさ**　何をしても負けちゃう。➡+D攻撃のガードポイントで取られても様子見すればいい[illegible]

今作はバングのD攻撃はヒットしないと必殺技キャンセルがかからないから、ガードしたら反撃確定。しかもタオカカはしゃがみBまで仕込むと、前進してガードポイントからの転移攻撃を避けることもあるんですよ。だからバングにヒートゲージが50%たまってないときはアンコールに持っていきたいんですよね。



タオカカなら位置入れ替えコンボも簡単。ガードポイントで転移されても反撃からまた画面端だ。

**2:50 ～**

タオカカの攻めで大幅に体力リードを奪われたバングが画面端からの脱出を試みる。

## バング画面端からの脱出手法

――投げ抜けの後のD釘は画面端から出るため？

**麦芽**　そうです。相手の位置がちょっと高かったんですけど、それがこのときは見えていなかった。自分の位置の方が高かったらD釘でほぼ確実にタオカカの動きを止められるので、空対空で突っ込めば最悪でも引っ掛かる位置にいると思ったんですけど、判断ミス。フォローのA釘も被せでつぶされちゃったって感じ。

**いさ**　タオカカはD釘対策が結構あるんですよ。バングが下に居たら上から跳び込えて簡単に反撃できる。上に居たら下に潜り込んででしゃがみAを連打すれば強力な対空になるから。



[illegible]

**2:56 ～**

画面端でのタオカカの強力な固め。ヒートゲージの無いバングはガードを固める。

## タオカカの画面端固め

**いさ**　ここはバングにヒートゲージが無かったので、普通に技を重ねに行きました。このジャンプBは前方起き上がりもつぶせます。画面端が近かったら、前方起き上がりさえ通さなければいいやという重ね方をすることが多いです。

――その後の固めで、立ちB→⬇+B→Cって攻め継続はかなり強くないですか？

**いさ**　強いですよ（笑）。でも、うまい人は前ダッシュして抜けていきますね。

――えっ、ここでレバーを前に入れる!?

**いさ**　怖いでしょ？（笑）。タオカカだったらしゃがみBで潜ったりもしますよ。



いさ「下段は何回もガードされて、がつバリアを張っていたので確実に攻め継続できると判断」

## まとめ！

### 小ネタをきっちり使いこなすことの大切さ

勝負はタオカカ「いさ」の勝利。この対戦で最も注目したいのは、タオカカがしばしば繰り出した空中各種D→空中攻撃。この行動、本来ならタオカカの向いてる方向に攻撃が出てしまうが、しかしハイジャンプしてから出すことにより、相手を飛び越してもきっちり相手のいる方へ振り向いて攻撃するようになるのだ。実はタオカカ使いなら大抵知っているという"大事な小ネタ"。いさ氏曰く、「だいたいのタオカカ使いはこれだけで飯食ってる（笑）」とのこと。覚えておいて損は無い情報だ。



[illegible]

突発企画

大好評に付き、シリーズ化決定!?

# 強者に聞け! Vol.2

アークシステムワークス公式全国大会、「ARC REVOLUTION CUP」予選が本格始動して、ますます盛り上がる「BBCP」。今回は関東初の本戦出場者となった「あばれんじゃー」氏に直撃!

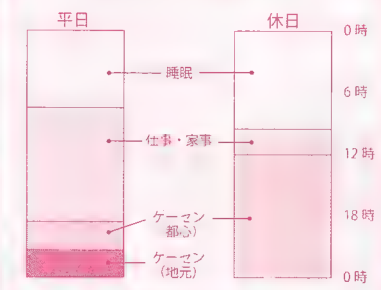



## 「BBCP」界のニューフェイス

剛の者にその「闘い様」を語ってもらうインタビュー企画「強者に聞け！」。Vol.2は『BBCS2』(Ver.1.11)で競われた全国大会「Summit of BLAZBLUE」と「ARC REVOLUTION CUP」と立て続けに関東で一番に予選突破を果たした「あばれんじゃー」氏に心構えや上達の秘けつを語ってもらったぞ。

**Profile**

タイムスケジュール




地元と最先端の現場、両方の店をうまく活用していることが分かる。地元では、都心での闘いの復習をするとのこと。

## 「あばれんじゃー」インタビュー：キーワードは「目的を持って闘え!」

――まずは格闘ゲーム歴から教えてください。

**あ**　ちゃんとやり込み始めた格闘ゲームは『GGXX』(無印)からですね。当時、地方在住だったので、地元の友達と泊まり込みで対戦して、時間があればゲーセンまで行って強い人に挑戦する……というスタイルでプレイしていました。

――『ブレイブルー』シリーズはいつからプレイを始めたのですか？

**あ**　『BBCS2』からです。でも仲間内で遊ぶくらいで、遠征や大会参加などはしていませんでした。

――『ブレイブルー』へ本格移行したきっかけは？

**あ**　『ギルティギア』の大きな大会では面子が固定され始めて、普段地元で対戦ができなくなってしまったのが大きいですね。それでちょうどそのときに地元で『BBCT』からやってる人たちに誘われて、いい機会だと思い、仲間内みんなで始めました。なので、『ブレイブルー』歴は2年程になります。

――なるほど。それでは、本格的にやり込み始めたのはいつからなのでしょうか？

**あ**　『BBEX』(家庭用タイトル)がリリースされて3カ月後ほどからですね。時間が取れるようになったので。

――つまり、やり込み始めから1年ちょっとで全国大会へ!?　すさまじい上達ですね(笑)。

**あ**　『BBCS2』では仲間のキャラがツバキとヴァルケンハイン。どっちも強いキャラで勝てなくて……連コインして鍛えられました(笑)。後は遠征をするようになり、『ブレイブルー』を闘う上で必要な知識を教えてもらったりさまざまなキャラと対戦できたりして、おかげで視野が広がったのが大きいですね。

『BBCS2』のころはゲームに慣れていなかったこともあり、対空に苦労していたんです。また、『BBEX』をプレイし始めて最初に感じたのは、低空ダッシュを落とすのが非常に難しいということでした。ミューのしゃがみCの頭属性無敵が遅くなってしまったので、『BBEX』初期はラグナとハクメンが強いと言われて低空ダッシュに優れたキャラクターで一方的に攻め込まれてしまうことが多かった。だから、まずは地上戦を捨ててでも対空の練習をした方がいいと思ったのです。対空の精度が自分の満足できるレベルまで達したら、地上戦とコンボの練習を並行して進めていましたね。

――その甲斐もあって『SOB』に出場を果たした、と。今作『BBCP』では、システム面などで大幅な変更がありました。慣れるために取り組んだことはありますか？

**あ**　最も気を付けたのは➡＋Bの仕様変更です。今作はピット設置と➡＋C以外はディストーションドライブやアストラルヒートでもキャンセルができない。➡＋Bをガードされてしまうと、強制的に読み合いをさせられることになるんですよ。ギリギリガードをされると確定で反撃をくらってしまうので、そのような状況では「ピット設置➊ ツヌグイ」などで対応をすることになります。まずはその入力と状況確認に意識を割かなくてもできるように練習しました。

――意識せずにできるように、と。

**あ**　そうですね。新作ということもありキャラクターの軸になる行動が大幅に変化しているキャラクターが多数居ます。そのキャラの強みを理解して、その行動をしっかり強く使えるようにしたかったですね。あと、格闘ゲームはやはり、相手のガードを崩せないと勝てないもの。崩し面は特に気を付けました。

――立ち回りが大きく変更されて戸惑いがあったのなら、「キャラを変えてみる」という選択はあったのでは？

**あ**　考えました(笑)。決してミューが弱いということではないのですが、僕自身のコンセプトとして「あまり相手に触りたくない」というものがあって、今作はその動きをするためには、ピットを設置してジャンプ⬇＋Cをひたすら繰り返すという動きなってしまうと予想が付きました。でも、自分はこの動きだけで闘いたくないとも思ったのです。何というか……「自分だけの動きや強み」みたいなものが欲しいんですよね。

――結局、決断の「決め手」は何でしたか？

**あ**　今作は大幅な仕様変更されているキャラクターが多く、システム面も変わっている新作なので、キャラクターのポテンシャルが計り切れないなと思ったのが要因の一つ。後は、やはりキャラ変えをする際のメリット・デメリットを考えたときに、「前作までの経験を活かしつつ動かせる」というメリットの方が勝ったこともあります。

――では、ミューで闘うと決心してから今作ではどのような練習方法をされてきましたか？

**あ**　毎日3クレジットはスパーリングモードで練習をしています。最初は基礎になるコンボから起き攻めへの持って行き方を練習して、最近では、画面端での起き攻めから崩しの手段を変えてさまざまな始動からオーバードライブを組み込んだコンボの練習をしていますね。

――スパーリングモードではレベルが選択可能ですよね。レベル2や3で練習などはしないのですか？

**あ**　僕はほとんど使わないですね。家庭用が出るまでは、基礎となる部分のコンボ練習をしたり、倒し切れるかどうかの判断などをミスしないように気を付けてレベル1でプレイしています。

――やはりうまい人はしっかりスパーリングモードを活用しているんですね。

**あ**　ただ、スパーリングモードではできても対戦でしっかりとこなせなければ意味が無いので、しっかりコンボの練習をしてコツをつかんだら対戦で状況ごとにコンボの使い分けや精度を上げていくのが大切になりますね。

――「ARC REVOLUTION CUP」本選に向けての心構えがあれば教えてもらえますか？

**あ**　相手に対して思い込み過ぎないというのが重要かなと思います。今までに対戦経験の無いプレイヤーでも、その人の対戦動画を見て研究をするのですが、研究をしても、相手を信用しないですね。格闘ゲームって信じちゃいけないゲームだと思うんですよ（笑）。普段の対戦で絶対にニュートラル受け身をして、リバーサルで無敵技を出さないプレイヤーでも、大会ではその場起き上がりしゃがみAとか普通にやってくるので、立ち回りや起き上がりの選択肢は信用しないことにしています。僕自身もそうですが、普段ゲームセンターでする対戦はガードだけで凌ぎ切る練習と思って、ガードに徹しているプレイヤーって結構多いと思うんですよ。なので、イメージとして「この行動が多いな」と考えながらも、それ以外の別の行動をつぶせる選択肢を頭に入れて大会に臨むことを意識しています。

――相手を信用しないというのは、パターン化せずに選択肢を散らすということにもつながりそうですね。

**あ**　後は、似てるようで少し違うんですが、[illegible]られないほどの大幅な有利状況では、その人のガードの癖みたいなのが出やすいと思うんですよ。この人は「一瞬しゃがみを見せて、前歩きをした後の下段のガード率が低い」みたいな。そういう選択肢は積極的に使ってますね（笑）。『ブレイブルー』シリーズは防御手段がキャラクターによってまちまちなので、キャラクター使いごとに防御の癖みたいなのもあると思うんですよ。なので、キャラクターごとに選択肢の散らし方を変えていたりもします。

――ここ一番の強さのウラには、やり込み以外に相手をよく見る洞察力と、普段の対戦を信用し過ぎない慎重さがあったのですね。本戦での活躍を期待しています！



## 強者に学べ！ 「あばれんじゃー」の ミューワンポイント講座

### ポイント1 三つの対空技を状況によって使い分けろ！

インタビューでも、対空には特に気を使っていると語ってくれた「あばれんじゃー」氏。彼はしゃがみC対空はほとんど使わず、立ちA（表と裏）、しゃがみA、➡＋Aこれら三つの対空攻撃を状況ごとに使い分け、相手の空中からの攻めをいなしていくのがミューを使う上での一つのポイントだと言う。それぞれの攻撃の技相性と位置状況、さらには反応速度までが求められる高度な使い分けとなるため、習得するにはたくさん数をこなし覚えていくしか無い。それだけに、しっかりと使い分けられるようになれば強力な武器になること間違い無しだ！

**(表)立ちA**



ヴァルケンハインの狼状態シャンフAなど攻撃発生前にやられ判定が大きくなる技に対して有効。

**(裏)立ちA**



めくり判定のある攻撃を持たないキャラクターへの対空攻撃として使っていこう。

**➡＋A**



できるだけめり込ませるように、ダッシュ慣性を付けるのを忘れずに使っていこう。

**しゃがみA**



下方向への判定が小さい技が多いキャラクターに対して有効となるぞ。

### ポイント2 細かく攻撃を刻み、相手の切り返しに注意しながらガードを崩せ！

「あばれんじゃー」氏は相手のクセを意識しつつ、楽に切り返しをさせないように意識して連係を組んでいるようだ。特に無敵技がディストーションドライブしか無いキャラクターはタイミングによって暗転中に状況確認ができるので重宝するぞ。

基本はしゃがみAやしゃがみBからのダッシュを軸に使い、アクセントで立ちAや立ちBを使って攻めを継続していくようだ。それぞれキャンセルをしなかった場合、しゃがみAは2Fの不利、しゃがみBは五分状況に。立ちAは1Fの不利、立ちBは6Fの不利状況となる。バリアガードでキャンセル可能な攻撃は、ボタンを押してから3F目まではバリアガードでキャンセルが可能であるため、最速で入力をした場合しゃがみAは5F、しゃがみBは3F暗転技に対してガードできると考えてもらえれば大丈夫だ。それぞれの技から技へキャンセルをしないでつないだときのすき間のフレームを考えながら、氏の固めを参考にして攻め継続の連係を構築してほしい。

**しゃがみBから**



**しゃがみAの出掛かりを**





**バリアガードでキャンセル**

### 総論 信じるべきは自分！

「あばれんじゃー」氏のインタビューで特に印象に残ったことは自身のやり込みに対して絶対の自信を持っているということ。そしてその自信は、最前線のゲームセンターでの対戦と復習を通じて連係や立ち回りの穴を埋めていくことで得られたものである。氏のような急速に上達したプレイヤーに限らず、強豪と言われるプレイヤーは対戦するだけではなく対戦内容の復習をしっかりこなしている人が多いように思える。着実にレベルアップをしたいのであれば、一人用プレイの活用が欠かせないものになってくるだろう。「あばれんじゃー」氏は今後もこれまで通りのやり込みを続けていくとのこと。5月開催の「ARC REVOLUTION CUP」本選に向けて、さらなる進化に期待したい。



テーマを課して己を鍛えるべし！



**ARC REVOLUTION CUPとは**

ARC SYSTEM WORKSが「BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA」、「GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R」、「ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ」3タイトルの最強を決めるべく開催する1on1の公式全国大会である。全国決勝大会は2013年5月13日(日)にパシフィコ横浜で開催される。

**ARCの開催もあり、各地ですご腕プレイヤーたちが名乗りを挙げている。そんなビッグウェーブに乗っかって新企画発動!**

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R
- ■メーカー：アークシステムワークス
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■稼働日：2012年9月20日(稼働中)
- ■システム名：RINGEDGE2
- ■ネットワーク：ALL.Net P-ras MULTI

©ARC SYSTEM WORKS

text:よるよる　協力:KA2

# 至高の技術と攻略理論 究極攻略 紗夢編





…辺に使うと大味な闘い方になりがちだが…



…いことも事実。KA2氏の安定した勝率の…



KA2

**闘劇'06『GGXXS』覇者。闘劇を14勝1敗という驚異的な成績で優勝したことは今も語り継がれる。現在は秋葉原を中心に活動している。**



……ので、相手のけん制技の……要があるんです。自分はそ……方ではないので、相手の行動を知った上で、読み合うスタイルを取っています。

——「KA2」さんの対戦を見ていると、細かいキャラクター対策に感心させられます。

**KA2**　実は、人読みも多いんです(笑)。だから、対戦したことのあるプレイヤーと当たり続けた闘劇'06は実は楽だったんですね。関西のプレイヤーとの野試合は、普段プレイしている関東では見ない動きも多くて、勝率も低めでした。

——記事のために、キャラクター別のワンポイント対策を用意してもらいましたが(右表参照)、中にはかなりのテクニックが要求されるものもありますね。

……ときに、……なのかなと思ってます。大幅に有利、不利なキャラクターが少ないので。ちまたで評価が高いファウストには若干厳しい闘いを強いられますが、ザッパに対しては闘える要素も多いので、チーム戦があれば面白い立ち位置になりそうです。

——紗夢を使う人に、何かアドバイスをお願いします。

**KA2**　今作の紗夢はセットプレイが少ないので、地味になりがちですが、"対策"を考えながら対戦するのが良さそうです。後は、画面の位置によって、どの連続技を使うかという状況判断ができるようになってくれれば、勝率は上がってくると思います。

## 全キャラに対するワンポイントキャラ対策一覧

| キャラ | 内容 |
|---|---|
| ソル | ダッシュからフォルトレスディフェンスでタイミングをずらしつつ、しゃがみKを差し込む |
| カイ | スタンエッジ・チャージアタックにバーストキャンセルダッシュ。 |
| メイ | 対空にしゃがみHSを狙う。しゃがみPで起き攻めを仕掛ける |
| ミリア | 低空ダッシュ Kⓒ▶サイレントフォースの間を祓斧で割り込む。 |
| エディ | 分身をしゃがみK先端で消す、しゃがみSからのキャンセル行動に強化龍刃 |
| ホチョムキン | 立ちHSけん制に対して強化龍刃を差し込む。画面端の起き攻め。 |
| チップ | 足払いからのキャンセル技に祓斧で割り込む。ダッシュからの祓斧 |
| ファウスト | ジャンプ中⬇＋Kに対しダッシュでもぐり込んでしゃがみHS。 |
| 梅喧 | 蚊鉤を見たら強化龍刃を差し込む。 |
| 闇慈 | 疾重ねにバーストキャンセル。しゃがみP×2で起き攻め、リバーサル封じ。 |
| アクセル | 地上戦をメインに、安易にジャンプしない。 |
| ジョニー | ダッシュ投げに対しては、低空ディバインブレイドを回避しやすい⬅＋HSで投げ返し。 |
| ヴェノム | 高空からのマッドストラグルを近距離or遠距離Sで迎撃。 |
| テスタメント | 跳び込みはほぼ落とされるので、遠距離立ちS、しゃがみS、足払いで地上戦。 |
| ディズィー | キャンセルからのFB木の実をとる時に使ってたんですに低空龍刃で割り込む。 |
| スレイヤー | 足払いを➡＋HSで止める。Kマッパハンチは直前ガードから遠距離S。 |
| イノ | ダッシュジャンプHSに遠距離Sでカウンターを狙う。 |
| ザッパ | 起き攻めに立ちKの持続の3～4フレーム目を重ねる(➡＋Pと無敵技に対応)。 |
| ブリジット | 起き攻めにしゃがみPを重ねてリバーサルのスターシップをガード。 |
| ロボカイ | カイ現象を➡＋Pで迎撃する。 |
| アバ | 起き攻めで立ちK→しゃがみPを重ね断罪を潰す。FB版はガードが間に合う。 |
| 聖騎士団ソル | ロックイットに➡＋P(カウンター)を狙う。 |
| クリフ | 起き攻めはしゃがみPを重ねて先の先からの行動に対処。 |
| ジャスティス | 低い軌道のN.B.を低空龍刃でくぐりつつ攻撃。 |

**GG辞典+R**　●コンボ・動作の表記について:本記事中では以下の記号、略号を使用します。
ⓒ……キャンセル　ⓙ……ジャンプキャンセル　……ロマンキャンセル　ⓕ……フォースロマンキャンセル　[ ]……ガトリングコンビネーションでのつなぎ　FB……フォースブレイク

## 全キャラ対応 画面端での立ちHS重ね

相手を画面端に追い込んでダウンを奪ったら、ダッシュで慣性を付けてから立ちHSを繰り出し、3段目のみを相手の起き上がりに重ねよう。ここからキャンセルで跳迅を繰り出し、フォースロマンキャンセルから少し遅めにジャンプHSを繰り出せば、画面端との間に入り込むように攻撃するため、めくりを狙える。ジャンプHSからは【しゃがみP→足払い】が連続ヒットするため、強化龍刃があるときに狙うといい。立ちHSは、ガードさせた場合は紗夢側が有利になるためキャンセルせずに攻めを継続することも可能だ。



フォースロマンキャンセルからのジャンプHSは少し遅めに繰り出して、しゃがみPをつなげやすくしよう。立ちHS→➡+HSや、立ちHS→投げと使い

## キャラ限定 ポチョムキンへの画面端連係

ポチョムキンに対しては、空中連続技の締めに低い位置でのしゃがみHS（1段目）Ⓒ▶爆蹴～跳迅と繰り出し、画面端方向への低空ダッシュから、特殊逆鱗（欄外※2参照）（正面）、ジャンプD（めくり）、着地立ちK→足払い（下段）の三択でガードを揺さぶるという[illegible]。逆鱗からはダッシュしゃがみHS、ジャンプDからは相手の真下に入り込む高さまで長めにダッシュしてしゃがみHSで追撃して画面端を維持しよう。立ちK→足払いからは、ヒット確認してジャンプ【S→P→P→K→D】Ⓒ▶逆鱗→立ちP～で画面端を維持しつつ同じ状況を作り出せる。





連続技の締めのしゃがみHSはこの[illegible]てよう。立ちK→足払いをガードされたときはハイジャンプ跳迅で端から逃げるといい。

## 全キャラ対応 朝凪の呼吸・極後の起き攻め

画面端の連続技を、【しゃがみHS→➡+HS・HS】Ⓒ▶朝凪の呼吸・極と締めた際は、相手の起き上がりに低空ダッシュから素早く特殊劔楼閣を仕掛けてみよう。空中ダッシュ直後に繰り出した劔楼閣は下方向に落下するため、強化劔楼閣ならば、無敵時間で相手の切り返し技を封じつつ、ガードされた場合は紗夢側が有利、ヒット時は追撃可能という状況を作り出せるのだ。

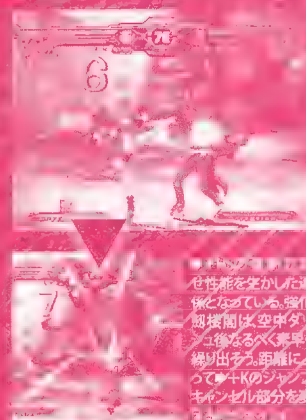
特殊劔楼閣をガードされた場合は、着地後の立ちK（下段）と、着地寸前のタイミングで派生させる強化逆鱗（中段）でガードを揺さぶるといい。



低空ダッシュからの特殊強化劔楼閣は、ガードされても紗夢側が有利。派生の受付時間も長いので、強化逆鱗はできるだけ遅めに出してガードを揺さぶろう。

## 全キャラ対応 画面中央で➡+K始動の連係

画面中央で【立ちS→立ちHS→➡+HS】といった➡+HSを地上ヒットさせる連続技を決めたら、➡+Pへとつないで、ダウンを奪える構成にして朝凪の呼吸で強化を狙うのがセオリー。しかし、一気に体力を奪いたい局面では、➡+HSから➡+Kへとつなぎ、距離が近い場合は➡+Kの2段目、遠い場合は1段目からⒿ低空ダッシュ→素早く強化劔楼閣でめくりを狙うといい。この強化劔楼閣はガードされても反撃を受けないので、➡+HSを2セット以上決めた後など、補正が大きく掛かった状況で狙おう。



[illegible]せ性能を生かした連係となっている。強化劔楼閣は、空中ダッシュ後なるべく素早く繰り出そう。距離によって➡+Kのジャンプキャンセル部分を変[illegible]

## 磨き上げられた究極のコンボを習得せよ!

**魅せるだけではなく、勝ちにもつながる連続技をご紹介。低空龍刃を極めよう!**

連続技

**Ⅰ**（相手立ちやられの場合限定）
遠距離立ちSⒿ▶空中龍刃Ⓒ▶強化龍刃→（画面端到達）【近距離立ちS→しゃがみHS（1段目）→➡+HS・HS】→（ダッシュ）【立ちK→しゃがみHS（1段目）→➡+HS・HS】

**Ⅱ**（自分が画面端に近い場合）
足払いⒸ▶爆蹴～足払いⒸ▶強化龍刃Ⓡ▶（画面端到達）爆蹴～千里沁鐘→【近距離立ちS→しゃがみHS（1段目）→➡+HS・HS】

**Ⅲ**（自分が画面中央より前に居る場合）
投げ→（後方ハイジャンプ）ジャンプKⒸ▶龍刃Ⓒ▶強化龍刃→（画面端到達）【近距離立ちS→しゃがみHS（1段目）→➡+HS・HS】

**Ⅳ**（自分が画面中央より前に居る場合）
特殊逆鱗→（ダッシュ）【近距離立ちS→しゃがみHS（1段目）→➡+HS・HS】Ⓒ▶強化龍刃→（画面端到達）【近距離立ちS→しゃがみHS（1段目）→➡+HS・HS】→（ダッシュ）【立ちK→しゃがみHS（1段目）→➡+HS・HS】

**Ⅴ**（自分が画面端に近い位置の場合）
特殊逆鱗→（低空ダッシュ）ジャンプD（2段目）Ⓒ▶逆鱗→激・砕神掌→（低空ダッシュ）ジャンプDⒸ▶逆鱗→激・砕神掌→（低空ダッシュ）ジャンプDⒸ▶逆鱗

Ⅰは立ち状態の相手に狙える連続技。「KA2」氏は相手の技の硬直を狙ってダッシュSをヒットさせたところから始動することが多いそうだ。ポイントは龍刃からの強化龍刃はできるだけ遅く繰り出し、その後の追撃可能時間を延ばすこと。

Ⅱは、自分が画面中央よりも手前に居る場合に狙う連続技。ロマンキャンセルからの爆蹴は最速、その後の千里沁鐘は遅めに派生させよう。

Ⅲは投げから狙う連続技。威力は低いが、相手を画面端に追い込める上、再び朝凪の呼吸をためられるのが強み。

Ⅳは特殊逆鱗始動の連続技。画面中央よりも後ろに居る場合は、Ⅰのコンボの空中龍刃以降を流用するといい。

Ⅴは、ゲージの使用量は多いものの、大ダメージを与えつつ一気に画面端まで相手を運べるのが魅力。

Ⅴの応用として、百歩沁鐘（カウンターヒット）→千里沁鐘→（低空ダッシュ）ジャンプD（2段目）Ⓒ▶逆鱗→遠距離立ちSⒿ▶ジャンプK→ジャンプD（2段目）Ⓒ▶龍刃という気絶狙いの連続技も存在する。2回目の逆鱗後に画面端に到達した場合は、逆鱗後をジャンプ【S→HS】Ⓒ▶龍刃というパーツに切り替えて追撃するといい。

**GG辞典 +R**

※1……バーストキャンセル：特定の状況で黄色サイクバーストの出掛かりをほかの行動でキャンセルすることで、一定時間打撃無敵を付与するテクニック。主に妖斧→サイクバースト→フォルトレスディフェンス→ダッシュの形で使用。入力法は「リバーサル時にPを押しっぱなし⬅➡N→（妖斧成功時）黄色サイクバースト→N→Dボタン離す→⬅➡➡」。※2……特殊～：龍刃、逆鱗、劔楼閣、跳迅は、空中ダッシュ直後に繰り出すことで軌道が変化する。この変化した軌道のものを「特殊～」と呼ぶ。




©Index Corporation 1996, 2011 Produced by ATLUS

# 稼動開始から1年、もう一度基礎の確認をしよう!

ARC(アークレボリューションカップ)の開催に伴い、盛り上がりを見せている『P4U』。前回は上位プレイヤーに現在の情勢を聞いてみたが、今回は前回のワガママダイヤの実態を詳しく紹介! また、対戦でなかなか勝てないプレイヤーに向けた基礎講座を解説していこう。

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：2012年3月1日(稼働中)
■システム名：NESiCAxLive (TAITO Type X2)
■ネットワーク：NESYS

Text:DIEちゃん

## 前号で話題沸騰!! ワガママダイヤ 注目ポイントの紹介!

前回お届けした「ワガママダイヤグラム」だが、○○VS○○の組み合わせのダイヤが納得いかない! なんてこともあっただろう。そこで今回は世間を騒がせた組み合わせ、陽介VS直斗の組み合わせをピックアップ! 世間的には陽介有利と言われている組み合わせだが、上位陣のダイヤでは陽介側は−0.5、直斗側は±0といった数字になった。なぜこのような数字になったのか疑問に思ったプレイヤーも多いはず。前回協力していただいたプレイヤーに「なぜその数字を付けたのか」という質問に答えてもらった。

**前号掲載のワガママダイヤは、下記URLで参照できます。**
アルカディア／WEBSite
http://www.famitsu.com/blog/arcadia

### 花村側から見る VS 直斗 相性とポイント
花村陽介 ±0 → 白鐘直斗
上位プレイヤー「はやし」の思考

【有利ポイント】
・直斗の切り返しのリターンが無いため、立ちBの固めが機能しやすい。
・陽介のジャンプが高いため、相手の空中制御を抑制しやすい。
・逆ギレアクションに対してフェイタルカウンターが狙いやすい。
・ダッシュの速さと飛び苦無のおかげで直斗側の攻めを制限できる。
・直斗の体力が低いため、ガルダイン一回で試合が引っ繰り返る。

【不利ポイント】
・空中制御が豊富なので、しゃがみB対空が機能しづらい。
・罠は消しやすいが、罠解除の性質上持ち前の素速さを生かしづらい。
・ダウンが取れないので空中復帰をさせてしまい、攻めを継続できない。
・崩しやセットプレイが機能しづらいため、じり貧になってしまう。
・同技補正解除コンボのせいで、何をくらってもすぐに死んでしまう。

### 直斗側から見る VS 花村 相性とポイント
白鐘直斗 ±0 → 花村陽介
上位プレイヤー「電波」の思考

【有利ポイント】
・崩しが弱く、火力が低いため、相手にしていて楽。
・体力の低い直斗でも、相手の火力が低いため覚醒を飛ばされる心配が無い。
・空中コンボからダウンを取られないので、安全に罠が設置できる。
・リバーサル行動はガルダインにだけ気を付ければダメージを取られない。
・ゲージがあればワンチャンスで試合を決めることができる。

【不利ポイント】
・機動力の高さや判定の優秀な小技など、立ち回り面においては不利。
・持続が長く、判定が強いジャンプCを上から被せられるのがつらい。

【その他】
・立ち回りは不利だが、大ダメージを取る能力では直斗が有利。
・投げを絡めた択一攻撃はしゃがみCのフェイタルカウンターだけくらわないように注意。

### 花村側から見る VS 直斗 相性とポイント
花村陽介 −1 → 白鐘直斗
上位プレイヤー「torowa」の思考

【有利ポイント】
・罠を消しに行くリスクが低いため、罠を消しながら攻められる。
・陽介の機動力が高いため、罠の設置外からの滑空で位置を入れ替えながらスキを伺う事ができる。
・ジャンプCが機能しやすい。
・飛び苦無のおかげで直斗を罠の外に出しやすい。
・ほかのキャラと比べると、陽介に対しては罠が機能しづらい。

【不利ポイント】
・直斗の火力が高く、覚醒できずに押し切られてしまうことが多い。
・逆に陽介側は火力が低いため、直斗を覚醒させてしまうことが多い。
・飛び苦無でコンボを締めた後の状況が悪く、攻めが継続できない。
・遠距離戦になったときに、直斗の狙撃読みで様子見をした際に立ちDを設置されると、一気に状況が悪くなる。

### 直斗側から見る VS 花村 相性とポイント
白鐘直斗 ±0 → 花村陽介
上位プレイヤー「久坂メイ」の思考

【有利ポイント】
・陽介側の平均火力が低いため、安定して覚醒できる。
・直斗の火力が高いことに加え、陽介の体力が低いため、ワンチャンスで倒せる。
・陽介のコンボをくらったとしても空中復帰できるため、その後も継続して攻められることが少ない。
・捕まっても特に怖い崩しが無く、ガードを崩されたとしても火力が低い。

【不利ポイント】
・ジャンプCで罠を一掃されてしまう。
・滑空があるため、一気に間合いを詰められてしまう。

【その他】
・立ち回りに関しては罠や狙撃が機能しづらいので直斗不利だが、やはり火力の差でワンチャンスをつかめば勝てる。
・罠や狙撃への対処など、陽介側の方が立ち回りで求められることが多い。

『P4U』掲示板 ●花村VS直斗 相性考察総評:やはりみんな立ち回りは陽介有利だが、直斗の高いコンボダメージで若干直斗に分があるようだ。陽介は火力も低ければ崩し能力も低いので、直斗を倒し切るのに苦労するし、逆に直斗は1回でもチャンスさえあれば試合を引っ繰り返すことができるので楽といったところか。陽介のコンボ後の状況が悪いのもかなり影響が大きく、直斗にとっては安全に罠を設置しながら逃げられるので闘いやすい相手のようだ。

**稼働1周年記念企画 目指せ! 脱・初心者～中級者!**

# 『P4U』REスタート講座

「最近始めたけれど、壁にぶつかっている気がする」、「長く続けているけど今一つ勝てない」。稼動開始から1年がたつ今だから、そんなプレイヤーに向けたヒントをお届け。今回は見落としがちな基本システムを改めて確認していこう!

## 覚醒について再考するその① 「全体的な立ち回り」

P4Uにおいて最も重要なシステム「覚醒」。初級者や中級者のプレイでは覚醒を意識していないことが多く見受けられるが、みんなは普段のプレイにおいて覚醒することを意識して対戦しているだろうか?

覚醒の利点は被ダメージが軽減され、SPゲージが50%増加する。覚醒前では倒されてしまうコンボをくらってしまっても、覚醒後であれば耐えられることも多い。この「1コンボ分耐えられる」というのは非常に大きく、自分にやってくるチャンスも増えるので、必ず覚醒するように意識しよう。SPゲージも50%増加し、覚醒中専用のスキルも使えるようになるため、一発逆転の可能性が一気に増えるぞ。普段から意識して覚醒することを頭に入れて対戦すれば勝率も上がるはず!? ここでは「どうやって覚醒すればいいの?」という質問について具体的に答えていこう。これを読んでライバルに一気に差を付けよう!

## 覚醒について再考するその2 「タイミングをコントロール」

### 1.タイミングよくバーストする

覚醒するための条件は、「自分の残り体力が約35%を切る」こと。覚醒前にバーストを使ってしまうと、覚醒できずに倒されてしまうことがあるので、まずは「自分の体力がどれくらいまで減ったら覚醒できるのか」を把握しておこう。そして連続技をくらったときは、確実に覚醒できる体力を見計らってリバーサルバーストをしよう。体力が多い状態で覚醒できれば、その分生存率も上がるぞ。

### 2.スーパーキャンセルで体力調整

一部のスキルを使用したり、各種スキルや逆ギレアクションをヒットorガードさせた後に、SPスキルでスーパーキャンセルをすると自分の体力が減ることを利用して覚醒しよう。自分の体力がギリギリ覚醒前であれば、連続技を決めた後にスーパーキャンセルを使用することにより、ダメージを与えつつ覚醒することができる。状況も良く、SPゲージも50%回収できるので、非常に便利な手段だ。





## 防御について再考する 「切り返し手段の優先順位」

初級者や中級者にありがちなのが、バーストや逆ギレアクションのみに頼った切り返し。どちらも切り返し手段としては有効なシステムなので、選択肢としては間違いではないのだが、忘れてはいけないのがガードキャンセルの存在だ。SPゲージが50%しか無いときはヒットさせないと危険な状況になってしまうが、100%あるならばガードされてしまってもワンモアキャンセルでフォローが効くため、空振りしない限りは安全な切り返し手段となる。仮に避けられて反撃を受けてしまってもバーストを残しておけば問題無い。逆ギレアクションも同様だ。バーストは最後の保険として残しておき、ガードキャンセルや逆ギレアクションなどの無敵技を優先して使えば、一回読み負けてもバーストで耐えることが可能だ。「焦ってバーストを使ってしまい、SPゲージを残したまま負けてしまうのは非常にもったいない」ということを意識しよう。



SPゲージがあればガードキャンセルも使っていこう。バーストを残しておけばガードされて反撃を受けても切り返せる



バーストが残ってるかどうか、SPゲージがどれくらい残ってるかを瞬時に判断し、状況に応じた適切な判断をして生存率を上げよう

## 覚醒の利点まとめ

### ❶防御力がアップ!

[illegible]

### ❷SPゲージが増加!

[illegible]

## 相手の覚醒を防ぐには…… ペルソナブレイクを狙おう

[illegible]



## 終わりに

[illegible]

**❶必ず覚醒する**
**❷切り返し手段の優先順位を意識**

『P4U』掲示板 ●ARC REVOLUTION CUPとは:ARC SYSTEM WORKSが「BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA」、「GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R」、「ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ」3タイトルの最強を決めるべく開催する"1VS.1"の公式全国大会である

# 公式大会予選突破者による座談会を緊急開催!

UNDER NIGHT IN-BIRTH

- ■メーカー：エコール／フランスパン
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＆4ボタン
- ■稼働日：2012年9月20日～(稼働中)
- ■使用基板：RINGEDGE2
- ■ネットワークシステム：ALL-NET

©ECOLE / FRENCH-BREAD

aime対応で注目が集りつつある「UNI」。これを機に再開しようと考えている人に向けて、まずは強豪プレイヤーたちに、自身が感じる「UNI」の魅力とやり込みの指針をインタビュー! 相談の上、決定したキャラランク、そして究極のコンボ特集も併せて紹介しよう!

## それぞれが語る『UNI』への想い

### 難しそうに見えて意外に簡単!? 強豪プレイヤーが語る「UNI」の魅力とは!?

**――本作を始めた理由とその魅力についてお聞かせください。**

**デストラーデ** 『メルティブラッド』勢に勧められて始めたんですが、連続技の面白さにハマってしまいました(笑)。駆け引きが分かりやすくて、連続技は見た目は派手だけど、格闘ゲームに慣れている人ならそんなに難しいものでもないというチューニングになっているのが面白いですね。

**ふせますた** 僕がこのゲームを触り始めたのは、稼動後1週間くらいたってからでした。格闘ゲームはスタートダッシュで遅れたらそこまでだと思っているので、このゲームを触ったときは出遅れた分、がっつりやり込むつもりも無かったんです。でも、最初に対戦したのが、『ブレイブルー』シリーズの強豪プレイヤーで、その人の動かしているキャラクターたちを見て衝撃を受けたんです。そこからやり込みを始めて、"相手に触れればどのキャラクターもチャンスがある"ということに気付いてからは、対戦にどんどん熱中していくようになりました。

**ぶち** 格闘ゲームの完全新作ということで興味を持ってロケテストを見に行ったのですが、なんとそこには技を出すと体力が減るキャラクターが居たんですよ。その斬新さに驚いて、ゲームを遊びはじめました。そのキャラクターは今でも使っているカーマインなんです。最初のロケテストでは勝てなかったんですけど、次にプレイしたときには勝率が上がっていて。上達を実感しやすいゲームなのが今まで続けてこれた理由だと思います。

**ジン** 僕も『メルティブラッド』のプレイヤーだったので、稼動前から大きく期待していました。秋葉原であったロケテストは、皆勤賞くらいの勢いで参加しています。遊んでみると、『メルティブラッド』とは全然違うゲーム性であることに気付きましたが、とにかく連携と連続技が面白かったので、やり込んでみることにしたんです。

**――本作はやはり、連続技が一つのキーワードになるのかと思います。本作の連続技は今、どのような方向に進化しているのでしょうか。**

**ふせますた** 減りますね、とにかく(笑)。ただ、この減るというのは条件をうまく整えないとだめなんです。ほかのゲームには無い独自要素のGRDゲージを管理して、ヴォーパル状態をいかにとるかというところが、連続技を仕掛ける前に重要な駆け引きになるんです。このゲームを遊んでいない人からは、「連続技が減りすぎで荒れる」という声をよく聞きますが、実はそのすごい連続技を決める前に、いろいろとやることがあるんですよ(笑)。



**デストラーデ** 連続技も、ただ減ればいいというわけではなくて状況を重視したレシピなんかも研究が進んでいます。より良い状況で起き攻めを仕掛けられるレシピなんかが好まれていますね。

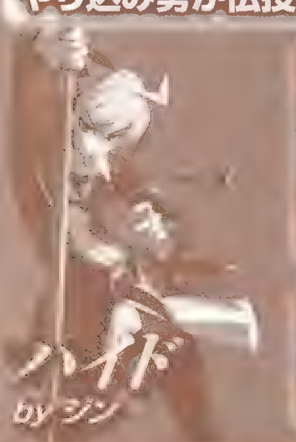
**――起き攻めといえば、カーマインというイメージがあるのですが、いかがでしょうか。**

**ぶち** カーマインの起き攻めは、リバーサルを封じつつ攻められるので全キャラクターの中でもかなり強い部類ですね。ただその分、防御面に不安要素がたくさんありますが(笑)。

**ジン** このゲームの起き攻めは、どのキャラクターも強力なものが多いですね。僕の使っているハイドは無敵技があるので、多少は抜けやすい部類だとは思うんですが、このゲームの無敵技はガードされたときのフォローが効かないものがほとんどなので、出すときはラウンドを賭けてます(笑)。スキを突かれて連続技をもらった日には大ダメージですからね。

**ふせますた** 最近のゲームって、無敵技にフォローが効くものが多いんですけど、この作品はそこは甘えさせてくれません(笑)。読み合いがはっきりとしていて、負けた原因も分かりやすいので、格闘ゲーマーなら入りやすい作品だと思います。

## やり込み勢が伝授! 至高の10000ダメージオーバーコンボ紹介! その①



ハイド by ジン

**連続技**

立ちC(インクリース)Ⓒ▶A地ヲ穿ツ影→[↓+C→立ちC(インクリース)]Ⓙ▶[ジャンプB→ジャンプC]→(着地)→[↓+B→しゃがみC→立ちC(インクリース)]Ⓒ▶B地ヲ穿ツ影→ダッシュCⒸ▶B地ヲ穿ツ影(※1)→[ジャンプA→ジャンプC→ジャンプ➡+C]→(着地)→ヴェールオフ(200%)→[↓+B→しゃがみC]Ⓒ▶EX円環ノ凶渦→[ジャンプB→ジャンプC]Ⓒ▶EX深淵ニ咲ク黒蓮→(着地)→ダッシュ↓+CⒸ▶終焉へ誘ウ螺旋ノ檻→Ⓢ▶B地ヲ穿ツ影(※2)→(ダッシュCⒸ▶B地ヲ穿ツ影)×3→[ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC]→(着地)→[↓+B→しゃがみC→立ちC]Ⓙ▶[ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC]→(着地)→[↓+B→しゃがみC]Ⓒ▶A円環ノ凶渦～A深淵ニ咲ク黒蓮(※3)→[ジャンプA→ジャンプB→ジャンプ➡+C]→(着地)→ヴェールオフ(200%)→[↓+B→しゃがみC]Ⓒ▶EX円環ノ凶渦→ジャンプCⒸ▶EX深淵ニ咲ク黒蓮→(着地)→ダッシュ↓+CⒸ▶終焉へ誘ウ螺旋ノ檻

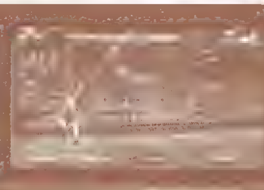
**解説**

条件：画面端付近・EXSゲージが130%ほどある・1回目の終焉へ誘ウ螺旋ノ檻までにヴォーパル状態であること。

※1　ダッシュCⒸ▶B地ヲ穿ツ影はリンネ、ゴルドー、ワレンシュタインに対してはすべての箇所でB地ヲ穿ツ影に一瞬だけ遅らせる必要がある。

※2　チェインシフト後のB地ヲ穿ツ影は早すぎると空振りしていまう恐れがあるため、遅めに調整する。タイミングの目安として、相手が地面に着いた瞬間にヒットするようにしよう。

※3　A円環ノ凶渦～A深淵ニ咲ク黒蓮の後のジャンプAはジャンプを遅くし低めに当てよう。早めにジャンプしてしまうと後のヴェールオフで相手が中央側に吹っ飛んでしまうので注意。



●コンボ・動作の表記について：Ⓒ▶…キャンセル　Ⓙ▶…ジャンプキャンセル　Ⓢ▶…チェインシフト　[　]…パッシングリンクのつなぎ　～…派生・追加技のつなぎ
●ボタン表記について：弱攻撃ボタン…A　中攻撃ボタン…B　強攻撃ボタン…C　EXSボタン…D　●技表記について：(ボタン名orEX)「必殺技名」と表記(※ただし、EX版は個別に名称が付いている場合があります)。
●用語表記について[　]…技名の読み　<　>…用語の読み　●ゲージの表記について：EXSゲージ…イグジスエンハンス　GRDゲージ…グラインドグリッド／TSゲージ…GRDトランスファーステイトゲージ

## 自分のキャラクターのポイントは？

——本作でご自身の得意キャラクターを使う上で、特に意識していることはありますか。

**ジン**　まずは基本的なことですが、連続技をミスらないこと。またハイドは相手のシールドから確定反撃を受けることが多いキャラクターなので立ちC（インクリース）などを混ぜて、シールドポイントを絞らせないなど連続技を工夫しています。

**ふせますた**　ワレンシュタインならではというと、暴れに頼らないというところですかね。ガードやジャンプで有利フレームを取ったたところで、攻めにいくというスタイルを意識しています。

**ぶち**　カーマインはやはり、まわれぇ！からの起き攻めの精度ですね。これの設置場所をうまく調整することに一番集中しています。シールドでまわれぇ！を凌ごうとするプレイヤーが多いので、狙えるところではなるべくヴェールオフを当ててシールド不能の状況を作っています。

**デストラーデ**　立ち回りでのBグリムリーパーの使いどころですね。チェインシフトかEXモータルスライドが使える状況であれば、スキをフォローできるので、強気に繰り出して相手の行動を制限していきます。ヒット時は見返りも大きいです。

——全国大会への意気込みをお聞かせください。

**ジン**　チームメンバーの人たちがかなり強いので、優勝を狙いたいですね。話題の大ダメージ連続技も、決めるチャンスがあるとうれしいです（笑）。

**ふせますた**　エルトナムという使い手の少ないキャラクターと組んでいるので、楽しみにしていてください。ワレンシュタインも、僕以外に居るか怪しいと思うので、応援してください（笑）。

**デストラーデ**　まわりのゴルドー対策が進んでいなければ、はっちゃけられるかなと思います。連続技の使い分けに注目してください

**ぶち**　カーマインが起き攻めを仕掛けているときは、みんなで盛り上がってください（笑）。弱いキャラクターではないことを証明します。

### 座談会メンバー紹介



**デストラーデ**

『メルティブラッド』の古参プレイヤー。『アンダーナイトインヴァース』東京レジャーランド秋葉原第4回シングル大会準優勝。鎌を使った攻撃を得意とするゴルドーを使用。



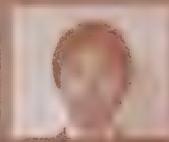
**ふせますた**

『サムライスピリッツ』シリーズでも知られる強豪プレイヤー。さまざまなゲーム大会で、優勝実績を持つ。本作では投げ技に秀でた大型キャラクターのワレンシュタインを使用。



**ぶち**

『アンダーナイトインヴァース』で本格的に格闘ゲームを始めた若手プレイヤー。本作では、体力を犠牲に強烈な技を繰り出すテクニカルキャラクターのカーマインを使用。



**ジン**

『メルティブラッド』、『アクアパッツァ』など、さまざまな作品のやりこみで知られる強豪プレイヤー。本作では、スタンダードキャラクターながら、火力に秀でたハイドを使用。

## キャラクターランキング情勢に変化あり!?

——最新のキャラクターランキングについてお願いします。

**ふせますた**　世間ではセト、オリエの声が強いゲームですけど、最近ではユズリハがかなり評価を高めていますね。

**ジン**　ユズリハのワープは、このゲームで最大の壊れ技なんじゃないかと思っています（笑）。

**デストラーデ**　伸びしろがまだ残っていることを考えると、ユズリハ、セト、オリエときて、ハイド、エルトナムじゃないですかね。

——エルトナムも評価が高いんですね。

**ぶち**　崩しがほかの上位キャラクターよりも緩めなんですけど、必殺技の性能が高いですね。飛び道具も無敵技もトップクラスの性能です。

——そのほかのキャラクターはいかがですか。

**ふせますた**　このゲームは、ランクはつけられるんですが、それほどキャラクター間の差が無いんですよ。相性もありますけど、7ー3か付く組み合わせはあまり無いですね。ワレンシュタインなんかは中堅だと思いますが、セトにはかなりいい勝負ができるキャラクターです。

**デストラーデ**　弱いとなると、自虐的かもしれませんが、ゴルドー、メルカヴァ、ヒルダですね。ヒルダは使い手が居ないので、強さが分かりにくいんですが、切り替えしの弱さは厳しいです。ゴルドーは、立ち回りと崩しが弱いので、キャラクターランク的には下ですかね。

**ぶち**　防御面もゴルドーはきついですね。バックステップがもう少し強ければ……。

### 最新キャラクターランキング

| | |
|---|---|
| A | ユズリハ<br>セト、オリエ<br>ハイド、バティスタ<br>エルトナム |
| B | カーマイン、リンネ、<br>ワレンシュタイン |
| C | ヒルダ、ゴルドー、メルカヴァ |

## やり込み勢が伝授!　至高の10000ダメージオーバーコンボ紹介!　その②

**連続技**

立ちCⒸ▶Bブチ抜け!→（相手が落下し始めたら）Aブチ抜け!（開放）→ダッシュCⒸ▶Aブチ抜け!（インクリース）→［↑+B→→+C］Ⓙ▶［ジャンプB→（やや遅めに）ジャンプC］→（着地）→しゃがみCⒸ▶B突き上げろ!→（やや遅めに）Aブチ抜け!（開放）→ヴェールオフ（200%）→（低い位置で）しゃがみCⒸ▶EXまわれェ!→Aブチ抜け!（インクリース）Ⓒ▶EXブチ抜け!→しゃがみCⒸ▶EXまわれェ!→Ⓢ▶（※1）→［ジャンプB→ジャンプC］→Aブチ抜け!（開放）→（着地）→ダッシュCⒸ▶Aまわれェ!→Bブチ抜け!（インクリース）（Cインクリース切り替え（※3））→［ジャンプA→ジャンプB（Bインクリース切り替え）→ジャンプC］→（着地）→しゃがみCⒸ▶（やや遅めに）A突き上げろ!→（やや遅めに）Bブチ抜け!（開放）→［ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC］→（着地）→［しゃがみC→（やや遅めに）→+C］Ⓙ▶［ジャンプA→ジャンプB→ジャンプC］→（着地）→しゃがみCⒸ▶Aすり潰せ!→ヴェールオフ（200%）→しゃがみCⒸ▶EXブチ抜け!→しゃがみCⒸ▶EXまわれェ!→AorBブチ抜け!（インクリース）（※2）Ⓒ▶ヒャハハハハハ!喰らい尽くせ!

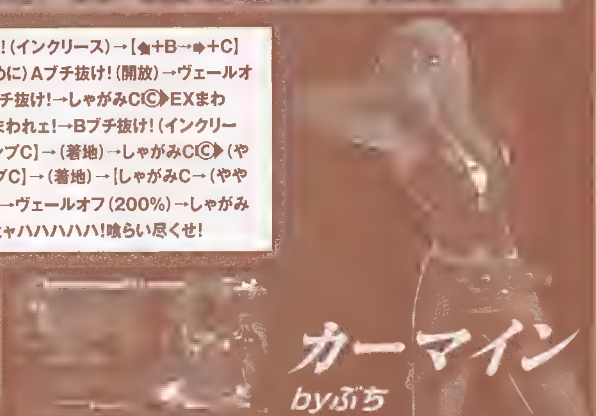
**解説**

条件:画面端付近·Aブチ抜け!（インクリース）を発生してある·EXSゲージが150%以上必要、ヴォーパル状態、もしくはTSゲージが半分回った状態でGRDゲージ優勢である。

※1　直前のEXまわれェ!をチェインシフトでキャンセルしてしまうとゲージが足りなくなるので注意が必要。おおよそ、EXまわれェ!部分の初段ヒット時を目安にニュートラル状態でのチェインシフトにすること。

※2　ここのA、Bの選択はコンボ後の起き攻めに使用するのでどちらでもよし。

※3　直後のジャンプBでの開放を防ぐためにCボタンと同時押しによるインクリースするボタンを切り替える。



カーマイン
byぶち





# 美少女×格闘ゲーム ファントムブレイカーまもなく稼動!

2年の歳月を経て、ファントムブレイカーが、アーケードに進出!! 格闘ゲーム&絵師&声優ファンによる三つ巴の闘いは、舞台をゲームセンターへと移行する……。

ファントムブレイカー アナザーコード
■メーカー：DELTA FACTORY
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：4月
■使用基板：RINGEDGE2

© DELTA FACTORY　Licensed by MAGES.

TEXT: 凡

## 基本システムとキャラクターの性能に迫る!

『ファントムブレイカー』は、レバー1方向入力+SPボタンで必殺技が、また同ボタンを連打することでショートコンボが出せるなど簡単な操作でド派手なアクションを楽しめるようにできている。その一方、オーバードライブと独特な攻撃システム、ゲージを使用した防御方法など、やり込み勢にもうれしい奥深さが備わっているのも本作の魅力の一つ。

今号では、そのゲージをためる手段としても使用される『相殺』、そして、キャラクターに新たな力を付与する「QUICK」と「HARD」の二つのSTYLEの選択について迫っていくぞ!



家庭用でも、熱い闘いが繰り広げられた『ファントムブレイカー』。アーケード版ならではの調整もされ、より遊びやすくなった。簡単な操作性もいまだ健在。今から格闘ゲームを始めるプレイヤーでも、快適に楽しめるぞ。

1




2



3



❶キャラクターデザインは、人気絵師の鈴平ひろ氏。
美麗なるキャラクターの数々がバトルを盛り上げる大きな要因となっているのは、説明するまでも無い!!

❷バトルは、従来の格闘ゲーム同様相手の体力を0にした方が勝ち。画面狭しと、美少女キャラクターたちが、熱いバトルを繰り広げる!!(イケメンも居るよ!!)

❸そして、豪華過ぎる出演声優さんの方々!
今や知らない人は居ない人気声優の水樹奈々さん、田村ゆかりさん、時にはくらげ、時には国民的ロボットアニメの主役も演じた鈴村健一さんをはじめ多くの有名声優さんが出演! ゲームセンターで、その魅惑のVoiceをたん能しよう!

**PB豆知識　本作の基本操作**　Lは弱攻撃。Mは中攻撃。Hは強攻撃。SPは、バーストゲージを25%消費してアーマー属性の強攻撃を繰り出す。ゲージが25%以下の場合も使用可能。必殺技はレバー入力と合わせることで使用可能。また、Lボタンを同時に押すことで弱版が出せる。Hボタン同時押しで強化版が出せるがバーストゲージを100%消費する。M+Hは、バーストゲージを200%を消費する超必殺技。

## SYSTEM 1 闘いの流れは相殺からつかめ！

システムにおいて核となるのが「相殺」だ。技と技がぶつかり合うことが条件で、飛び道具を打撃技で相殺することも可能。自分のキャラクターの周囲に円状のエフェクトが発生したら、それは相殺が発生した合図だ。相殺は技を打ち消すことができるので、削りダメージで押し切られそうな場面も打開できる優秀な防御手段ともなるが、なによりバーストゲージ、テンションゲージ（タイム表示の周りにあるゲージ）の二つが上昇するという点が非常に重要だ。バーストゲージはMAXになるとSPボタンの最大タメ攻撃のクリティカルバーストが使用可能になり、また上昇するほどに攻撃力も上昇。テンションゲージは100％を越えるとオーバードライブやエマージェンシーモード、H版の必殺技が使用可能になり攻め手が幾重にも広がる！　攻守において大きな影響を与える相殺を身に着けよう！



狙わずとも発生してしまう相殺。[illegible]状況を[illegible]するのが、勝利への近道。



タイミングが合えば前ダッシュでも相殺可能に[illegible]でかいくぐれ！

### たまったゲージの使い方

相殺によってたまったバーストゲージはH版の必殺技に使うのがオススメだ！　H版の必殺技は、単純に攻撃力がアップするだけでなく、ガードキャンセルとして使用可能。切り返し手段として有効だ。強気な攻めには強烈なカウンターを与えてやろう！



ゲージを消費していない相手は格好の的。手痛い反撃を！

## SYSTEM 2 二つのSTYLEの違いを楽しめ！

今作では、キャラクター選択後、QUICKとHARDのどちらかのSTYLEを選ぶ。選んだSTYLEにより、キャラクターの性能が変化。主な変化は、コンボルート、キャラクターのスピードとバーストゲージの増加量だ。QUICKは様々なコンボルートがあり行動の幅が広くダッシュや一部の技が早くなっている。相殺時のバーストゲージの増加量が多い。手数の多さで闘うのが特徴だ。それに対しHARDは、コンボルートが少なく動きは遅い。またバーストゲージの増加量は少ないが、その半面ガードの耐久値が高い。さらに一部の技に相手の攻撃を受けても仰け反らないアーマー、相手の攻撃を受けてもガード判定が発生するガードポイントが付加されるので相手を攻めるときや防御時にQUICKにはできない相手の攻撃を耐えながら、強引に力でねじ伏せる闘いができるのが特徴だ。どちらも、一長一短の性能をしているが、型に入ったときの強さは本物。自分のプレイに合ったSTYLEを選び、ゲームを楽しもう。

### STYLEの変化による主な違い

- ・相殺時のバーストゲージ増加量
- ・コンボルート
- ・ダッシュや技の速度の変化
- ・アーマー、ガードポイントの付加
- ・オーバードライブ時の性能
- ・ガードの耐久値
- ・リフレクションの性能変化
- ・相手の攻撃にレバーを➡に入力した際の性能変化

## STYLE QUICK

しゃがみLを連続で出すことができ、L→M→Hや、コンボ中にレバー入力の攻撃を組み込むことが可能となり、コンボルートが大幅に増加。バーストゲージの増加量がHARDよりも多く、さらにダッシュが速い。また、ガードキャンセルでダッシュ、バックステップ、ジャンプ、ハイジャンプが可能に。その際、ガード耐久値を消費するが、元々のガード耐久値の低さからガードクラッシュが発生しやすくなるので注意が必要だ。

### DEFENSE スリップシフト

相手の攻撃に合わせ、レバーを前に倒すことで攻撃を避けることができる。成功時は、赤いエフェクトが自キャラの周囲に発生するぞ。連続して発生させることはできないので、使いどころには注意が必要だ。



### OVER DRIVE クロックアップ

発動すると、一時的に相手の動きを鈍化させ、自キャラの行動速度を速くさせる。発動中はすべての攻撃がヒット時にいつでもキャンセル可能となり、高火力のコンボを相手に与えるチャンスとなるぞ！



## STYLE HARD

L→MのコンボルートがЯ無いなど、QUICKと比べコンボルートが少ない。また、ダッシュ速度も遅く、動きが単調になりがち。その半面、ガードのパラメーターが高くなり、一部の技にアーマーやガードポイントが付加される。付加される技には突進技が多く多段攻撃の相殺とアーマーやガードポイントを合わせた強引な攻めが可能となるので、単調な攻撃のように見えて、対処が難しく思いもしない重たい一撃与えるぞ。

### DEFENSE プロテクション

相手の攻撃に合わせて、前方向にレバーを入力することで攻撃を受け止める。成功すると相手の打撃攻撃後の硬直時間を増加させる。うまく使いこなせれば、様々な技に反撃が可能となる強力な防御手段となるぞ。



### OVER DRIVE ソリッドアーマー

HARD版では相手の攻撃を受けても仰け反らなくなるハイパーアーマーが付加される。相手の体力が少ないときの攻めの手段。ジャンプ攻撃による真上からの攻めに対し使用すれば、相手へのプレッシャーとなるぞ。



PB豆知識

1 オーバードライブ中は、どちらのSTYLEも体力が回復。回復できる体力は、体力ゲージの赤くなっている部分までとなっている。

2 通常攻撃が相手にヒットしたときにも、オーバードライブは使用可能。使用後はすぐに動けるので、どちらのSTYLEでも、コンボの威力を上げ、相手との体力差を広げるチャンスだ。

# インプレッション
# 全キャラクター紹介！

このページでは、それぞれのキャラクターの代表する技や行動、性能と使い方をピックアップし、キャラクターの主立った使い方を紹介していこう。スタンダードな闘い方からトリッキーな動き、速さを生かした高速戦闘など、個性豊かな顔ぶれがそろっている。見た目で選ぶもよし、その性能で選ぶもよし、声優で選ぶもよし。11人のキャラクターの中から、自分に合ったお気に入りのキャラクターを見付け、『ファントムブレイカー』を楽しもう。



使用可能なキャラクターは全11人。さらにSTYLEの選択により性能が変わるので、実質22人!? 君はどのキャラクターを選択する?

## 手に持つは、運命を断ち切る大剣

美琴の攻撃は大振りな動作ながらも発生が早くリーチが長いのが特徴だ。立ちM、Hの二つの攻撃で、相手の間合いの外から攻撃を当てることを意識して闘うのがポイント。空中からの攻撃手段が優秀で、ジャンプ⬇＋Hは、真下から斜め前方への攻撃判定が広く、2段ジャンプと合わせて使えば、ガード方向を惑わす揺さぶりとして大いに活躍するぞ。





仁科美琴
(CV:水樹奈々)

## アイドルは魔法少女

三つの誘導弾を放つL版キャンディ・シュートを軸に闘うのが芽衣の基本戦術。相手がガードで固まったら、ジャンプLで接近し、投げとまほまほ・グラップルを使って、相手のガードを揺さぶろう。相手に距離を詰められたときは、H版のまじかる・ストライクで切り替えすこともできる。ヒット&アウェイを徹底し、常に遠距離で闘うことを心掛けるのがポイントだ。





折坂芽衣
(CV:田村ゆかり)

## 古の時から、悪と戦う破邪の一族

柄の長い薙刀を振り回すストロングスタイルが稚の持ち味。リーチを生かした遠距離攻撃で相手を突き放そう。跳び込んでくるなら、立ちH攻撃。空中投げや登りジャンプSPを使用すればさらに効果的だ。投げからゲージ未使用のコンボにもつながり威力も高い。超必殺技の『絶槍・龍縛陣』は、ガードクラッシュ必至の回転多段攻撃。画面端や対空など多くの場面で活躍するぞ。





九紋稚
(CV:松来未祐)

## 女子高生忍者参上!!

素早い動きでほんろうし、手裏剣状の気を三つ飛ばす必殺技、雹によるけん制から、落鳳斬を使った奇襲が柚葉の基本忍術。バーストゲージは、必殺技からのスーパーキャンセルで奥義烈震掌に使用するのかオススメだ。奥義烈震掌は、相手を画面端へと吹き飛ばすので相手を画面端に追い詰めるに使うもよし、ガードキャンセルで割り込みにも使うもよしだ。





藤林柚葉
(CV:豊崎愛生)

## 母親の仇を探す復讐者

多段技の攻撃を多く持つ莉亜。主軸となる必殺技はスピニング・エッジ。二つの剣で回転しながら飛び込む突進技で、移動距離が長く攻撃判定は広く多段技のため、見てからの対応は非常に困難。リーチの長い下段攻撃のしゃがみMや、ダブル・ファングもけん制技として優秀だ。それを嫌がり接近したときこそ、莉亜のハンタータイム。スピニング・エッジの餌食にしてしまおう。





東條莉亜
(CV:白石涼子)

**PB豆知識** ガードキャセルH版必殺技は、一見強力に見える切り返し手段だが、相手にもバーストゲージがあれば、技の演出中に、相手のH版必殺技による暗転返しが可能なので、使用する際は、相手のゲージの確認も忘れずに。



影霧
（CV:森谷里美）

## 幼さ残すラフファイター

見た目からは想像も付かないような凶暴な攻撃が多い影霧。前方に向かって爆炎を放つメテオ・ブラストは多段技の飛び道具でけん制として優秀。切り返しやけん制の主要技となるジャンク・ローリンは、攻撃判定が広く多段の攻撃。先端を当てるよう使えば、リーチの長い攻撃、切り返し技が無い相手からは、反撃を受けにくいので連続で使うのもありだ。



## 戦うメイドは力強い!?

単発威力の高い攻撃とリーチの長さが最大の長所。特にベイパーウェーブはこれ一つだけでのゴリ押しも可能となるほど。しかし唯月の真の魅力は空中攻撃の多さにある。L、M、Hのすべてに＋⬇入力時の特殊攻撃があり、必殺技と合わせてさまざまな行動が可能。空対空やジャンプからの攻め、相殺に適したなど場面に合わせた使い分けと攻略しがいのあるキャラクターだ。





神埜唯月
（CV:長谷川明子）



帯刀蓮
（CV:鈴村健一）

## 妹のために闘う決闘者

爆発力はあるがリーチが短く接近するまでが重要。ポイントは真下まで攻撃判定があるジャンプHと、ジャンプSPによる二つのジャンプ攻撃、そして前方に移動しながら攻撃するライトニングエッジやダッシュMなどの地上技だ。ライトニング エッジをガードさせた後、投げを狙うか再びライトニング エッジで相手を焦らし、H版ウェノム トリガーをたたき込むなど、図太く押し切ろう！



## 両親死の謎を追う若社長

対空攻撃として使えるほど攻撃判定の広い立ちHと、画面上部まで届く長い攻撃判定を発生させ、前進する雷を繰り出すサークレット イグニッションを使い、相手の行動を制限する闘いこそが若社長の立ち振る舞い。大振りな攻撃が多く、近距離での攻撃は苦手だが、そこはトライアット・チャージを使って切り返そう。安易に接近する相手に強烈なプレッシャー植え付けろ。





神崎刻夜
（CV:宮下英治）



心愛
（CV:又吉愛）

## ヒロインに憧れた少女

攻撃はどれもリーチが短いが、それを補う突進技のシュタンプファーフリューゲルは、不意の一撃やカードクラッシュを誘発できるので強力。ガードクラッシュ後や、通常攻撃が当たったときはバーバリッシャーナーゲールを使えば、ゲージを消費せずに大ダメージを与えることができる。H版のクルツメッサーは、姿勢が低くなるので相手の多段攻撃の相殺を発生させずに反撃を狙える。



## 未来からやってきたハチャメチャガール

持ち前の素早さと、多彩な飛び道具を使った攻撃がフィンの特徴。未来から来たという設定の通り、ハンマーやドリル、ミサイルなどコミカル（？）な技が多数そろう。中でも強力なのはまるちぷるミッソーだ。発射したミサイルにはホーミング性能があり、ミサイル着弾に合わせてジャンプ攻撃を合わせると強力。L版と通常版での2連射も可能なので、スキあらば繰り出そう。





フィン
（CV:金田朋子）

**PB豆知識** 家庭用で使用可能だったインフィニティは、ラスボスとして登場。タイムリリースで使用可能となる予定だ。また、家庭用に居た紅莉栖や梨深の二人は本作には不在。空いた2枠は埋まるのか？そして、仮に埋まった際、闘いの場に出すキャラクターは一体何者なのか…・？

機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST

エクストリームバーサス フルブースト

©創通・サンライズ ©創通・サンライズ・MBS

# 全国大会予選開催中!!

■[illegible]
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2012年4月5日（稼働中）
■[illegible]：SYSTEM357専用

Text：とき

**全国大会予選も[illegible]開催中！　そこで、今回は予選でもよく使われている機体を含めた、最新の機体情勢をチェックしていくぞ。ぜひ参考にしてほしい。**

## 全国大会「プレミアムドッグファイト 2013」概要

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト PREMIUM DOGFIGHT 2013

プレミアムドッグファイト 2013

2月下旬[illegible]予選大会が始まっている。本作のオフィシャル全国大会「プレミアムドッグファイト 2013」。この本が発売されるころには、ひと通り[illegible]予選が終了し、エリア決勝大会が間近に迫っている時期となる。[illegible]全128チームが、5月25日（土）にディファ有明へと集結。[illegible]チームを決める戦いを繰り広げるぞ！　なお、[illegible]なる大会ルール[illegible]、全予選終了後に発表予定とのこと。こまめに下の公式サイトなどをチェックしておこうぜ！

●プレミアムドッグファイト 2013　全国決勝大会
・開催日：2013年5月25日（土）　・開催会場：ディファ有明
・公式サイト→ http://gundam-vs.jp/extreme/acfb/index.html

## コスト別・機体情勢

**コスト帯ごとに有力視される機体を挙げてみた。格闘寄りか射撃寄りか、自分のスタイルに合った機体を見付けよう。**

### COST 3,000の有力機体

コスト3,000の筆頭有力機体といえば、やはりTV版ウイングガンダムゼロだろう。当てやすい武装に加え、火力が高いため不利な展開からでも逆転が可能だ。次点でリボーンズガンダム、ダブルオークアンタ、ガンダムDXなどが挙がる。高火力であり、標準以上の射撃武器、格闘武器を兼ね備えているためやり込めばどのようなスタイルにもこたえるポテンシャルを秘めるぞ！　機体選びで悩んでいるなら一度使ってみよう。



TV版 ウイングガンダムゼロ



リボーンズガンダム

### COST 2,500の有力機体

コスト2,500がコスト3,000と組む場合、コストオーバーの関係から射撃武装に富んでいる方が安定するため、バンシィ、ガンダムXディバイダーなどが挙げられる。2機体ともバランス調整が施されたが、それでも上位にくい込むだけの性能を持つぞ。コスト3,000以外と組む場合には、ゴッドガンダムやエクストリームガンダムゼノン-F、ジ・Oなどもいいだろう。若干クセがあるが、やり込めばどの機体にも劣らないはずだ。



バンシィ



ゴッドガンダム

### COST 2,000の有力機体

コスト2,000では、ジオングが最強の一角を担っている。何度かバランス調整が施されたが、高い銃口補正を持つメイン射撃とレバー⬆＋格闘、特殊格闘を利用した着地硬直キャンセルは健在。生存能力、攻撃力で右に出るものは居ない。機動力に不安はあるが、そこは腕でカバーできる。そのほか、デルタプラスやガンダムMk-II、アストレイブルーフレームセカンドLといった使いやすく高性能な機体も多い。



ジオング



ガンダムMk-II

### COST 1,000の有力機体

今作では少々厳しいとの評価が多いコスト1,000だが、強力な機体は存在する。ヅダやガンダムEz-8などがその筆頭だ。コスト1,000は他のコスト帯と比べて特殊な機体が多いため、使いこなすなら相応のやり込みを求められる。しかし、使いこなせば相手も対戦経験が少ないため、そこを突いていろいろな戦術を使えるはず。ただし、前作ほど圧倒的な自衛力を持った機体は少ないため、常に体力とコストは把握すべし。



ヅダ



ガンダムEz-8

**文中の略称解説**
コストオーバー：[illegible]、例えばコスト3,000が復活するとき、残コストが1,000の場合は1/3の耐久力で復活。
ゲロビ：[illegible]ものがあるが、一般的にはそのどちらにもゲロビという呼称が使われている。

# 注目の組み合わせは!?

コスト別の機体選びも大事だが、やはり本作の神髄となるのは僚機との連携。組み合わせによる相性なども考えていこう!

## どのコスト帯の組み合わせが強力か?

純粋な機体性能を重視するか、コストオーバー（※欄外参照）などのバランスを取るか、はたまた物量で押すか――組み合わせは多くあるが、ここでは強豪プレイヤーの中で注目されている組み合わせをいくつか紹介しよう。もちろん、ここで紹介する例のほかにも、強力な組み合わせは数多く存在するため、あくまでも参考として読んでほしい。パートナーと相談し、自分たちのプレイスタイルに最も合った組み合わせが、それぞれの最強ペアとなるはずだ。

また、地域によっても注目されている機体が違うため、それらの機体への対策も異なる。あらゆる組み合わせとの経験値を積んでいき、勝利をつかんでほしい。

### ダブルオークアンタ（コスト3,000）& バンシィ（コスト2,500）

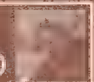



火力に特化した組み合わせ。ダブルオークアンタ（以下、クアンタ）の耐久力やコストオーバー時のバンシィの耐久力など、全体的に耐久力に不安の残るペアだが、時間をかけるほどクアンタのソードビット【GNシールド】やバンシィのNT-Dモードを使える回数が増えるため、事故を恐れて相手が慎重な展開になりがちな大会向けの組み合わせといえる。

ただし、一度事故ってしまうと立て直しが若干難しくもあるので、慎重な立ち回りを心掛けたい。

また、クアンタのエクストリームバーストは確かに強力だが、量子化やクアンタムバーストなどの自衛手段を考慮すると、クアンタが後に落ちることも視野に入れておこう。

### ウイングガンダムゼロ（コスト3,000）& ジオング（コスト2,000）

2機とも攻撃力、自衛力共に申し分無いペア。ウイングガンダムゼロ（以下、ウイングゼロ）が前線で戦ってもいいし、自衛力に長けたジオングをオトリにし、そこを火力の高いウイングゼロが狙うスタイルも強力。また、ウイングゼロには特殊射撃のローリングバスターライフルと格闘チャージのゼロシステムがあるため、[illegible]をあらく削っていく戦法も取れる。まさにスキの無いペアといえるだろう。

ただし、ゼロシステム中は攻撃効果を得る代わりに被ダメージが1.5倍になる。うっかり威力の高い攻撃をくらった場合、そのまま大事故につながってしまうことには注意。

基本的にはウイングゼロが先落ちだが、逆のパターンも考慮しておこう。

### ガンダムEz-8（コスト1,000）& ゴッドガンダム（コスト2,500）




地走系機体2機によるペア。地走系の機体が多く持つ特性として、地走中に何らかの行動を取ると、非常に少ない硬直でブーストゲージを全回復できる、というものがある。この2機もその特性を持ち合わせているため、相手にとっては攻撃を当てるタイミングが分かりにくい。そこを利用し、絶えず攻撃を繰り返してダメージ勝ちしていこう。ただし、常に地上付近で攻撃しているため、ウイングゼロのローリングバスターライフルなどの範囲系攻撃にまとめて当たりやすい。ロックされていなくても二機が重ならないように。

また、先にガンダムEz-8が2回落ちると、ゴッドガンダムがコストオーバーしてしまうので注意が必要。

# 強豪たちの注目は!?

実際に全国大会出場を目指す強豪プレイヤーに注目機体を聞いてみた。2名とも繊細なプレイを得意とする猛者だ!

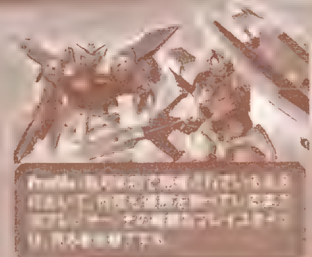
## 「ニコル」の注目機体・トップクラスの機体を活かす最良の方法とは!?

**●ウイングガンダムゼロ**

すべてが高いレベルでまとまっており、主なダメージ源が射撃武器なので、安定しやすい。欠点はメイン射撃、特殊射撃、チャージ格闘のリロード時間が長いため、その間はパートナーの負担が大きくなる点か。本機の機動力はトップクラスなので逃げ切れるが、僚機は捕まってしまう。この打開策として現在主流なのが、僚機にコスト2,000の機体を据えることで、コストオーバーによるリスクを減らすというもの。該当する機体では自衛力に優れるジオング、中距離支援に長けたガンダムMk-IIやデルタプラスなどが選ばれているようだ。

**●ダブルオークアンタ**

もう一つの注目機体。上位機体の迎撃性能が下方修正され、強気な行動が活かしやすくなった。特殊格闘を展開した状態での格闘と覚醒は、相手に取って脅威。射撃からのコンボで威力が伸びにくい分、格闘始動でダメージを取ることが求められるが、耐久力が600しか無いため、格闘機や一部コスト1,000絡みの高火力に安定して勝つのが難しい。そこをフォローできる僚機として挙がるのが、やはりコスト2,000機体か。



## 「ハッセー」の注目機体・低コストとしての安定した立ち回りを目指せ!

**●ジオング**

何度かの調整を受けたものの、銃口で当てられるメイン射撃、優秀なチャージショット、キャンセル可能で高威力のサブ射撃、標準以上のケロビ（※欄外参照）と、優秀な武装を持つ機体。

また、最大の長所となるのがレバー⬆＋格闘からの多彩な行動。特に重要なのが⬆＋格闘でブーストを残し、地面に着いた瞬間に特殊格闘をステップから出してブースト回復。ブースト回復のテクニックが使える機体の中でも、本機はズサキャン（※欄外参照）時にメイン射撃と特殊格闘が発射され、攻守一体の回復ができる強みがある。本機のキモは、いかに接射＆逃げながら攻撃するかにある。覚えたての人は弾切れを起こしがちなので、残弾管理も行なおう。

■苦手：ソードビット【GNシールド】を丁寧に使うクアンタほか、ウイングゼロ、アストレイブルーフレームセカンドLの特殊射撃、デルタプラスの弾幕など。■得意：マスターガンダム、射撃が貧弱な機体。

**●バンシィ**

本機の強みは迎撃しやすさTOPクラスのビーム・サーベル【投擲】、キャンセルで出せて対空に使える特殊射撃、NT-Dシステム時の高機動力による自衛能力。しかし、昨今のプレイ環境ではウイングゼロやジオング、ガンダムMk-IIが多く、キツいのが現状。

バンシィが固くて攻められないと感じる人は、時間をかけ過ぎているのが原因かも。長期戦はバンシィの土俵なので、開幕や1回目のNT-Dシステム解除後に攻めに転じるべき。そういった理由もあり、ゆっくりとした展開の多い大会では強さを発揮する。序盤を守りに徹して耐久力を残し、後半に格闘を絡めた攻めを展開するのが勝ちパターンだ。

ポテンシャルはとてつもなく高い機体なので、強い組み合わせを考えたい。



**文中の略称解説** [illegible]

# 今月も新武器・新マップの詳細を掲載！

4兵装すべてに主武器が支給。さらに、サテライトバンカーRが登場。『JAEPOショー』でお披露目の新マップも加わり、戦場はますますヒートアップ。

ボーダーブレイクユニオン Ver.3.0
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日：2012年10月11日(稼働中)
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text : OYZ

## 新武器紹介

本作初となる切り替え式の武器が登場。状況によりタイプAとタイプBを使い分け、臨機応変に対応しよう。

[illegible]武器変更時にカーソルを合わせ直すことにより、タイプAとタイプBに変更できる。本作はカスタマイズで装備した武器を作戦中は変更できないだけに、2タイプ[illegible]

ただ、同じ性能の既存武器に比べると若干重量[illegible]タイプを[illegible]けの武器になる。戦況や距離で使い分けよう。



スイッチアサルト[illegible]点射と[illegible]に切り替え可能。このタ[illegible]右の武器アイコンで分かる[illegible]



[illegible]

### スイッチアサルト



[illegible]ルベ・スコーピオ」と「M92ヴァイパー」について、タイ[illegible]

比較内容をまとめると、スイッチアサルトのタイプA[illegible]

◆タイプAとヴォルペ・スコーピオの比較

| 武器名 | 1マガジン火力 | 秒間火力 |
|---|---|---|
| スイッチアサルト | 17,640 | 5,040 |
| スイッチアサルトC | 18,000 | 4,800 |
| スイッチアサルトR | 23,940 | 4,560 |
| ヴォルペ・スコーピオ | 18,870 | 4,995 |

◆タイプBとM92ヴァイパーの比較

| 武器名 | 1マガジン火力 | 秒間火力 |
|---|---|---|
| スイッチアサルト | 16,380 | 4,680 |
| スイッチアサルトC | 16,650 | 4,440 |
| スイッチアサルトR | 22,050 | 4,200 |
| M92ヴァイパー | 17,360 | 4,200 |

◆スイッチアサルト系統の性能表

| アイテム名称 | パラメータ | | | | | | | 取得条件 | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 射撃方式 | 攻撃属性 | 重量 | 威力 | 装弾数 | 連射速度 | 連射精度 | アイテム所持 | GP | 必要素材 | | | | | | 勲章 | | ユニオンレベル |
| スイッチアサルト | 3点射 | 実 | 300 | 420 | 42発×10 | 毎分720発 | C+ | M99サーペント&ヴォルペ突撃銃C | 250 | 隕鉄塊 | 10 | チタン鋼 | 3 | 超剛性メタル | 3 | - | - | - |
| | 連射 | 実 | 300 | 390 | 42発×10 | 毎分720発 | C− | | | | | | | | | | | |
| スイッチアサルトC | 3点射 | 実 | 280 | 400 | 45発×10 | 毎分720発 | A− | スイッチアサルト | 350 | ウーツ重鋼 | 10 | ペンタクル回路 | 10 | ロセンジ重回路 | 3 | - | - | - |
| | 連射 | 実 | 280 | 370 | 45発×10 | 毎分720発 | B | | | | | | | | | | | |
| スイッチアサルトR | 3点射 | 実 | 340 | 380 | 63発×9 | 毎分720発 | C+ | スイッチアサルトC | 500 | 鉛板 | 30 | チタン鋼 | 30 | モノリスNSI | 1 | 連続勝利章 | 2 | 15 |
| | 連射 | 実 | 340 | 350 | 63発×9 | 毎分720発 | C− | | | | | | | | | | | |

### サーバル可変機関銃



サーバル可変機関銃系統の最大の特徴は、タイプBのスコープモードにある。これはタイプB時にBボタンを押すと、狙撃銃のように一人称視点でズームするというもの。狙撃銃ほどではないが、遠くの敵を狙い撃つ場合に効果的だ。高所に陣取って撃ち下ろしたり、超遠距離から安全に攻撃するといい。

もう一つのタイプAは「ウィーゼル機関銃系統」に似ている。同じくオーバーヒートがあるので、それに注意して戦闘するといいだろう。



タイプBのスコープモード[illegible]

◆可変機関銃系統の性能表

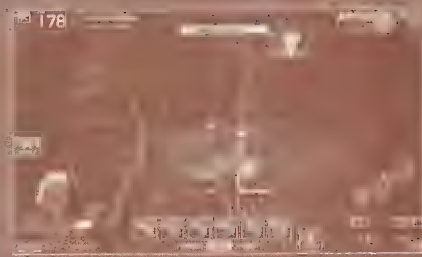
| アイテム名称 | パラメータ | | | | | | | 取得条件 | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 射撃方式 | 攻撃属性 | 重量 | 威力 | 装弾数 | 連射速度 | 連射精度 | アイテム所持 | GP | 必要素材 | | | | | | 勲章 | | ユニオンレベル |
| サーバル可変機関銃 | 連射 | 実 | 380 | 410 | 170発×6 | 毎分640発 | C | ウィーゼル・ラピッド&GAXウッドペッカー | 250 | チタン鋼 | 20 | 超剛性メタル | 1 | - | - | - | - | - |
| | 連射 | 実 | 380 | 390 | 170発×6 | 毎分640発 | B+ | | | | | | | | | | | |
| サーバル・カスタム | 連射 | 実 | 370 | 390 | 180発×6 | 毎分640発 | B+ | サーバル可変機関銃 | 350 | 複層重合金属 | 1 | 破損IC | 15 | ロセンジ重回路 | 5 | - | - | - |
| | 連射 | 実 | 370 | 370 | 180発×6 | 毎分640発 | A | | | | | | | | | | | |
| サーバルRM | 連射 | 実 | 350 | 370 | 240発×5 | 毎分640発 | C+ | サーバル・カスタム | 500 | 鉛板 | 10 | 超剛性メタル | 5 | モノリスNSI | 1 | 精密射撃章 | 5 | 15 |
| | 連射 | 実 | 350 | 350 | 240発×5 | 毎分640発 | B+ | | | | | | | | | | | |

## 52式可変狙撃銃



52式可変狙撃銃系統は1発当たりの威力は低いものの、1マガジンの弾数が多い狙撃銃。ほかの狙撃銃ほど腕部のリロード性能に影響を受けないが、連射を見越して反動吸収を考慮したい。そして、何より頭部の射撃補正は高性能のパーツにしたい。

運用方法は中距離の狙撃。遠距離では当てても撃破できずに逃げられることが多い。それよりも光学迷[illegible]タイプBでは似たような性能でイーグルアイTFがあるが、それと同じ立ち回りだ。



写真のようにかなり弾が散る。マガジン内の弾数の多さがウリの一つだが、連射するにしてもほんの少しレティクル収束を待った[illegible]

◆52式可変狙撃銃系統の性能表

| アイテム名称 | パラメータ | | | | | | 取得条件 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 射撃方式 | 攻撃属性 | 重量 | 威力 | 装弾数 | 精密照準 | アイテム所持 | GP | 必要素材 | | | | | | 勲章 | | ユニオンレベル |
| 52式可変狙撃銃 | 単射 | 実 | 260 | 1900 | 9発×10 | 3.0倍 | 38式狙撃銃・新式＆イーグルアイ・ゼロ | 250 | 鉛板 | 30 | 超剛性メタル | 2 | - | - | - | - | - |
| | 3点射 | 実 | 260 | 1000 | 9発×10 | 3.0倍 | | | | | | | | | | | |
| 52式可変狙撃銃・改 | 単射 | 実 | 270 | 1500 | 12発×10 | 2.5倍 | 52式可変狙撃銃 | 350 | 複層重合金属 | 1 | ハニカム回路 | 15 | 高磁性アグミナ | 2 | - | - | - |
| | 3点射 | 実 | 270 | 800 | 12発×10 | 2.5倍 | | | | | | | | | | | |
| 53式可変狙撃銃 | 単射 | 実 | 280 | 2600 | 6発×10 | 3.0倍 | 52式可変狙撃銃・改 | 500 | 隕鉄塊 | 30 | チタン鋼 | 20 | モノリスNSI | 1 | 最優秀戦闘章 | 1 | 15 |
| | 3点射 | 実 | 280 | 1400 | 6発×10 | 3.0倍 | | | | | | | | | | | |

## トグルショット



[illegible]タイプAで、遠距離ならタイプBで戦う。

オススメは二つ。トグルショットは、人気のワイドスマッ[illegible]でもダメージを与えられる。もう一つトグル・トライスは、[illegible]備して運用しよう。



◆トグルショットAタイプとワイドスマックの比較

| 武器名 | 射撃方式 | 攻撃属性 | 重量 | 威力 | 装弾数 | 連射速度 | 拡散率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| トグルショット | 単射 | 実 | 280 | 430×10 | 5発×10 | 毎分50発 | 大 |
| ワイドスマック | 単射 | 実 | 270 | 410×12 | 5発×10 | 毎分50発 | 特大 |

◆トグル・トライスAタイプとクイックスマックの比較

| 武器名 | 射撃方式 | 攻撃属性 | 重量 | 威力 | 装弾数 | 連射速度 | 拡散率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| トグル・トライス | 3点射 | 実 | 260 | 480×4 | 3発×40 | 毎分720発 | 中 |
| クイックスマック | 3点射 | 実 | 200 | 420×4 | 3発×46 | 毎分800発 | 小 |

◆トグルショット系統の性能表

| アイテム名称 | パラメータ | | | | | | | 取得条件 | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 射撃方式 | 攻撃属性 | 重量 | 威力 | 装弾数 | 連射速度 | 拡散率 | アイテム所持 | GP | 必要素材 | | | | | | 勲章 | | ユニオンレベル |
| トグルショット | 単射 | 実 | 280 | 430×10 | 5発×10 | 毎分50発 | 大 | スマックショットSP＆アッパーネイル | 250 | 隕鉄塊 | 20 | チタン鋼 | 10 | 超剛性メタル | 1 | - | - | - |
| | 単射 | 実 | 280 | 2,300 | 5発×10 | 毎分50発 | | | | | | | | | | | | - |
| トグルショットC | 単射 | 実 | 310 | 500×7 | 8発×8 | 毎分50発 | 中 | トグルショット | 350 | 鉛板 | 25 | ウーツ重鋼 | 10 | ロゼンジ重回路 | 2 | - | - | - |
| | 単射 | 実 | 310 | 1,900 | 8発×8 | 毎分50発 | | | | | | | | | | | | - |
| トグル・トライス | 3点射 | 実 | 260 | 480×4 | 3発×40 | 毎分720発 | 中 | トグルショットC | 500 | 超剛性メタル | 5 | ハニカム回路 | 15 | 高磁性アグミナ | 3 | 施設破壊章 | 5 | 15 |
| | 3点射 | 実 | 260 | 1,000 | 3発×40 | 毎分720発 | | | | | | | | | | | | |

## サテライトバンカーRの性能



サテライトバンカーRを自軍のものとすると、占拠中のプラント同様、その場所から再出撃できるようになる。敵陣深くに運べば敵ベースの近くで再出撃できるわけだ。

サテライトバンカーRの性能は、通常版といくつか性能が違う。まず、確保と同時に50カウント（マップにより変動あり）のカウントが始まり、これが0になると自動で爆発。この爆発は、設置した際に起こるレーザー攻撃の、最後の爆発と同じて、敵を巻き込める（最後に運んだ人はこの爆発で自爆もする）。

そのほか、Bボタンを押すと遠投せずその場に投げる。ほとんど距離を稼げないので、運ぶには基本的に持って前進するしか無い。

◆通常のサテライトバンカーとRの違い

- ・占有すると再出撃できる
- ・遠投はできない
- ・50カウント後に自動で爆発（マップ によりカウントの数は変化）

◆こんなときどうなるの?

- ・中立状態に戻すとカウントはリセット
- ・自動爆発にも攻撃判定があり自爆もする
- ・設置した瞬間に、カウント（自動爆破）は無くなる

### 再出撃は約40m後方





MISSION BRIEFING

# マデルロンド大空洞

—地底の[illegible]—

大空洞が作戦エリアになります。見通しの悪い地形なので、不意討ちに注意してください。しっかり索敵し、防衛しましょう。



## マデルロンド大空洞 ～地底の接敵～ 全体マップ




## 作戦エリアの大[illegible]になる

縦に長い本マップは、中央が大洞窟と建造物内部で[illegible]されている。[illegible]物に注意しながら戦おう。特に閉所では、爆発が分かっていても逃げ場が無い状況がある。いくつか移動可能な通路を確保しつつ戦うといいぞ。

なお、激戦区となるのがマップ中央のプラントC。ここは多層構造で狭い通路があるので、地形を熟知すれば戦闘を有利に進められる。不意打ちしやすい地形でもあるので、背後を警戒しよう。

[illegible]数設置されているのでコア攻撃の際には注意だ。

◆マップの特徴

- 作戦エリアのほとんどが大洞窟
- 榴弾砲を落とせる場所は少ない
- 足元を流れる水ではダメージを受けない
- 索敵が防衛のキモとなる



[illegible]どころ。無難にバリアユニット？　たまには重装砲でも？

### POINT❶ 段差から滝が流れるプラントC

[illegible]滝も[illegible]ザ山岳基地と同じ[illegible]あるにもかかわらず、比較的遠[illegible]るので、射撃や横からの爆発物に[illegible]



マップ上の[illegible]　Ⓑ／Ⓑ……ベース　Ⓡ／Ⓡ……レーダー　Ⓐ／Ⓐ……自動砲台　[P-C]……プラント　[C]……カタパルト　[L]……リフト

## POINT② 屋外のプラントA

プラントA付近は緑の広がる丘陵地帯。ほかのエリアに比べて見晴らしがいい。このため、防衛側のEUSTは視認で敵を見付けやすく、攻撃側のGRFは隠れて進軍しにくい。地形には凹凸やトンネルがあるので、GRFはそれを利用して進軍するといいだろう。一気に突っ切るのも手だ。



[illegible]

## POINT③ GRFベース前は建造物内部

プラントE付近やGRFベース前は建造物内部になっている。隠れる場所の多いこの地形は、一度見失うと再度の捕捉が困難。防衛に人数を割くか、索敵の援護が無いとすれ違いでベースINされやすい。この前に撃退するか、このエリアを映すように索敵センサーを置くのが無難だ。




GRFベース前は建造物の内部が進軍ルートになる。隠れる場所が多数ある。

# コンテナを足場にしてベースIN!

大軍で進む場合は、プラントCを占拠するのが目標になる。重火力や狙撃、支援といった兵装はまずここを目指そう。その後、プラントD→Eと順に進むのが定石だ。

一方で、強襲が単独で進むのは矢印で示した三つのルート。本命は白い矢印のルートで、DorEプラントの再出撃地点を左回りで迂回して進む。黒矢印は前半にDプラントの再出撃と重なるものの、白矢印と逆サイドになるルート。灰色矢印は中央突破で、正門から侵入する最短ルート。障害物や段差が少ない代わりに非常に見付かりやすい。

なお、ベース前の塀の[illegible]はコンテナがあ[illegible]足場にすれば正門以外からも侵入できるので活用しよう。これを[illegible]はベース内[illegible]伏せを一瞬だけ誤魔化せるはずだ。







正門からの侵入は待ち伏せに遭いやすい。正門左右にはこのようにコンテナが並んでいるので、これを足場にして、コンテナをいくつか跳び移る。

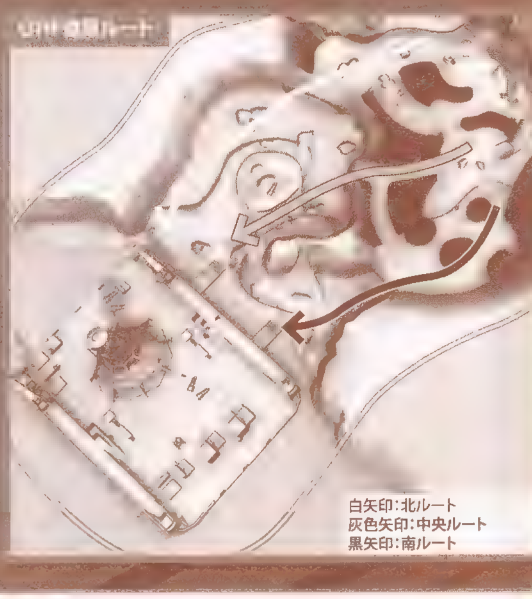



最後は塀を越えてベースIN。一瞬だが敵を欺けるはずだ。正面は自動砲台の砲撃が厳しいので、奥まで進んでコア攻撃でもいい。

# ベース前の待ち伏せをどうするか?

EUST同様、大軍はC→B→Aプラントと順に進めるといい。主に強襲が使う隠れながら進むルートが矢印の3種類。白矢印はBプラントを素通りして進むルート。ガン・ターレットRの待ち伏せが危険だが、乗っていなければ逆に追撃を迎撃するのに使える。灰色矢印は中央のルート。途中、Aプラントの下のトンネルを潜って進む。光学迷彩持ちの狙撃なら、Aプラントを奇襲してもいいだろう。両ルートとも屋外を進むので発見されやすいのが弱点だ。

黒矢印が本命のルート。洞窟を抜けてから屋外を進む距離が短く、発見されにくい。洞窟を出てすぐの場所に自動砲台があるので、[illegible]ジャンプして避けよう。






[illegible]ルート。洞窟を抜ければ、すぐ目の前が敵ベースだ。自動砲台の攻撃はジャンプで避けて、被弾しないように。



白矢印は右側を大きく迂回しながら進む。追撃された場合は、スピード勝負で一気に突[illegible]



これは灰色矢印のルート。[illegible]ントAだ。カタパルトで跳び、トンネル下で隠れることもできる。

マップ上の[illegible] GG……ガン・ターレットG GR……ガン・ターレットR R……リペアポッド

# 海の王様 猛者通信 〜雪の魔王編〜

## フロロ47号 死斗！ ハギーからの挑戦状

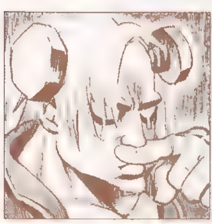
ピグモンが死ぬときに、科特隊のムラマツキャップが「君も科学特捜隊の一員だ」と言ってましたが、それならピグモンの家族に遺族年金が出るんですかね？　などとは微塵も思わぬふっくらダップセであった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

### 登場人物みたいな



**まさ**　なぜか猛烈な睡魔に襲われたという。そうしたら2日で4時間しか寝てなかったという。SNKGで、寝てない自慢をするとブハ家なので気を付けよう！



**ケソ**　久しぶりにドクターウェストの声を聞いた結果、今ではデラ・モチマッツィにしか聞こえないというミラクルトリッパーな春先。



**タキョス**　アルカディア編集部の中でも、最も過酷な猛者通信の編集担当を仰せつかっている種もみ勢。迫り来るモンハン4の発売日に舌なめずりの刑。

FISH ON : 01

## 忍び寄る天帝の影　新宿カプコンへ出陣せよ

Arcade Cabinet Battle.

**けそ**　ゆ。

**まさ**　ゆゆ。

**タキョス**　なんだよいきなり、その謎発言は。

**まさ**　フェフフ。いやさ、唐突に思い出したのだがね、昔、元メストライターのCHUが『PSO』をやってた最中、返事リアクションの"うい"のタイプミスで"ゆ"と打ってしまったのがコトの発端さね。

**タキョス**　なんでそうなるんだ……と思ったが、キーボード配列の"U"と"I"から左に一つずれると"Y"、"U"になるのか。

**けそ**　それ以降、返事をするリアクションが"ゆ"になっていたという。"うい"は4バイトも消費するが"ゆ"なら2バイトで済む！　これは鯖にも優しい省エネ仕様ですゾ。

**タキョス**　んなの全然影響ねえよ！　つーか今回の猛者だけどよ、実は編集部にこんなものが来てたんだよ（チラシを渡す）。

**まさ**　これはなぁに？

**タキョス**　今度カプコンでやるイベントだよ。『「ハギとこ!」からの挑戦状‼ 〜ハギーに勝って読プレGETだ！』ってやつ。

**ケソ**　は、ハギとこいいましたら、カプコンの名物社員であらせられるところのハギー氏が仕切っている人気Web番組や、あ、ないけえ！

**まさ**　ムス。ハギーに勝って、と銘打たれているからには、何かしら勝負をせねばならないのだろう。種目は羅惧美偉（らぐびい）か撲針愚（ぼくしんぐ）か蛇血誓闘（スネークブラッドコントラクト）か……。

**タキョス**　そんな物騒な競技じゃねえよ！　先月もやった『カプコン アーケード キャビネット』から選ばれた3種目のスコアアタックと、3月14日に発売される『ヴァンパイア　リザレクション』を使用した対戦だよ。

**ケソ**　ほっ、それなら命を落とす心配は無さそうですね。

**タキョス**　勝てば豪華賞品が貰えるらしいからよ、ダップセの総力を挙げて勝利を収めるように。

**ダップセ**　Я！

FISH ON : 02

## 青き野を馳せる者

Delay buchiken.

**タキョス**　そんなこんなで決戦当日なんだが……どうして約束の時間だというのにダップセはまさしか居ないのかな？　かな（手にナタ）？

**まさ**　今しがたケソから連絡が入ったが、部屋を片付けている最中に『ガラスの仮面』を一気読みしちまって、寝坊したらしいさね。

**タキョス**　の野郎〜ッムッコロス！

**まさ**　まあまあ。元よりケソは戦力GUYよ。我とタキョスでパーフェクトビクトゥリーを収めれば問題無かろうもん。

**タキョス**　じゃあ、俺とまさでアルカディアチームで登録すっからな。

**〜会場であるカプコンへ突入〜**

**まさ**　おお、結構人が集まっているな。週刊ファミ通やゲーム関連のWeb媒体からも参戦しておる。

**アテンドのカプコンの人**　それでは、このクジを引いて下さい。

**まさ**　シャッハ！　ハイィィッ！

**タキョス**　まさ、そんなに気合い入れなくていいからさ。で、何て書いてあったんだ？

**まさ**　『1942』、とだけ血文字で書かれていたという。

**タキョス**　血文字でもなんでもねえよ！　それが俺たちのプレイする種目だな。確か、『戦場の狼』、『サイドアーム』、『1942』の三種目から一つ選んでスコアアタックでバトル、とか書かれていた気がする。

**まさ**　『サイドアーム』では前回ヒド




Ａカプコンの名物広報である、ハギーこと萩原 良輔氏。氏がメインを務めるWeb配信番組が『ハギとこ』なのである。Ｂハギーとの戦いに集いに集った荒くれどもも。会場は一発触発状態に。Ｃ前号の猛者にも登場した片岡 鎌治氏により、『カプコンアーケードキャビネット』の説明がなされる。Ｄアルカディアチームの担当種目は『1942』。他のメディアが次々と終了する中、空気を読まずに延々とプレイ。Ｅ結果、見事1位に。ありがとーありがとー（虎道）。



い目に遭ったさね。『1942』ならば昔取った杵柄で何とかなりそうっぺらっしゃ〜。

**タキョス**　お、ハギーが出てきたな。どうやら、今回の大会のルール説明をしてくれるらしいぞ。

**〜ルール説明中〜**

**まさ**　ムス、理解したっぺれ〜。要約すると、ハギーが最初に各ゲームをプレイして、そのスコアを抜いた媒体にはプレゼントが授与されるというシステムらしいな。

**タキョス**　オーケー。お、最初は『戦場の狼』からだな。

**まさ**　ほっほう（伊勢猫風）。インプレスの豊臣氏がなかなか凄腕っぺれ〜。まるで現役さね。たちまちハギーのスコアを上回って景品をゲットしおったわい。

**アテンドのカプコンの人**　次ィ！『1942』のメディアは前へ！

**タキョス**　お、呼ばれたぞ。つーか、そもそもマセルは『1942』の腕前はどうなんよ？

**まさ**　フェフェフェ。高2のころ、浦和のゲセで死ぬるほどにやっておったな。当時（1987年）は既にレゲー中のレゲーだったが、飽きもせずに延々と宙返りをしておったわい。

**カプコンの人**　それでは、始めィ！

**まさ**　覇威也ーッ！

**タキョス**　おお、みるみるスコアが上がっていくぞ！……つーか、ほかのメディアは2、3面で続々と終わっていくんだが。

**まさ**　まだまだだーッ！

**タキョス**　まさ……、もう1位は確定したんだし、その辺で終わってもいいじゃないかな……。

**カプコンの人**　じゃあアルカディアさんは放っておいて、次の種目にいきましょう。

FISH ON : 03

## 戦い終わって　〜神々の黄昏〜

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

**タキョス**　そんなこんなで、結局『ヴァンパイア　リザレクション』の対戦は散々な結果に終わったな。

**まさ**　久しぶりだったというのもあるが、カプコンはガチ勢をそろえておった鼻息の荒さであったな。

**ケソ**　さっそう登場！　さあ、俺の敵はどこだ⁉　シュッシュッ（ザGばりのダッキング）！

**タキョス**　もう全部終わったよ（足四の字をかけながら）。

**ケソ**　アオッ！　ギブギブ！

**まさ**　まあ、景品はゲットできたからよいではないか。では、いつも通り新宿食べログ上位ラーメンを食べて帰るか……と思ったが、今日締切のラフが全然終わってなかったアァァァ！

**タキョス**　じゃあ帰るか。

**ケソ**　……結局、オイドンは何しに来たんですかね……。

〜つづく〜

### ゲットした戦利品を読者諸氏に大放出！

アルカディアチームがゲットした『カプコンアーケードキャビネット』特製コラボTシャツを、読者諸氏にプレゼントゥ！　左（魔界村コラボT）と右（新日本プロレスコラボT）のどっちが欲しいかと住所氏名年齢、好きなカプコンゲームキャラを書いて、右下の猛者っ子通信にあるあて先に送ってくれい！（※当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます）



マサールの戦利品Tシャツを各1名にプレゼントしちゃうゾ〜っと！　どんどんおーぼ!!




### 腰痛編集便り

うす。校了日も近いってのに、ついさ[illegible]で、コンビニでMSPを購入、自宅の箱でも『アケキャビ』を落として遊んでみたのだが、「え？　このゲームってこんなに難しかったっけ[illegible]」とビビってみたり。腕や記憶、反応などは衰えてるにしても、昔はもっと簡単だった気がするんだよな〜。ま、逆に言えば長く楽しめるんだが（笑）。

### 猛者っ子通信

[illegible]ここでやってほしい企画や、[illegible]ムは以下のあて先まで。[illegible]。採用されたパラメシ[illegible]

[illegible]

◎もしくは電子メールにて
afro2009@arcadiamagazine.com

# アーケードサウンド調査団

聞き手:編集部(小島賢治) Text:げっつ☆先生

©SEGA ©CAPCOM U.S.A., Inc. ALL RIGHTS RESERVED.
©DLE / 10GAUGE Licensed by Sammy Inc.




**最新のアーケードサウンド情報をお届けする当コーナー。今月はサウンドユニット[H.]メンバーとして当コーナーでもおなじみ、セガのサウンドクリエイター光吉猛修氏が久し振りに登場! リリース直後の最新ソロアルバムについて語ってもらった!**

音魂の源泉!

クローズアップ ゲームサウンドコンポーザー Vol.15

# 3rd ソロアルバム『From Loud 2 Low SUN』発売!

# 光吉 猛修 氏 インタビュー



PROFILE

株式会社セガのサウンドクリエイター、ボーカリスト。ファンには日本一歌のうまいサラリーマンとしてもおなじみ。セガサウンドユニット[H.]のメンバー。代表作に『デイトナUSA』、『WCCF』シリーズ、『Let's Go JUNGLE!』など。

## 「From Loud 2 Low」シリーズ最新作 17曲のすべてに迫る!

――今回のアルバムリリースの経緯をお願いします。

**光吉 猛修氏(以下、光)** これまで2枚出しているアルバム「From Loud 2 Low」シリーズの最新作です。コンセプトとしては、自分がセガの中で歌ってきたものをアーカイブ的な意味も含めて発表していくといったもので、現在の光吉猛修の声を、まさに「From Loud to Low」、高音から低音まですべて聴いてもらおうと考えました。例えば1枚目のアルバム時に『バーニングレンジャー』の"I Just Smile"という曲をオリジナルキーで自分の歌に差し替えたものがまさに低音から高音までを表現していて、そういった感じでアルバムの中で自分の声のレンジ、声域を聴いて分かりやすくする曲を毎回入れていこうかなといった考えもあって、アルバムタイトルと中身をリンクさせて作りました。

――楽曲について収録順にお聞きします。トラック1からいきなりすごいインパクトですね!

**光吉** 『ストリートファイターII』のリュウのテーマのアレンジ曲、"The Fist of Wave Motion SUN Burst Mix"ですね。この曲は今までトリビュートアルバムにしか収録されていなくて、いつか自分のアルバムにも入れたいと思っていたんです。今回はアレンジを元カプコンでサウンドをされていた海田明里さんにお願いして、アルバムタイトルの「SUN」に引っ掛けて、僕の暑苦しい歌(笑)をちょっと軽めで夏っぽい曲にしていただきました。英語が堪能な海田さんには"SUN Burst Mix"は「意味が分からない」と言われてしまいましたけど、まあ雰囲気で(笑)。そもそもこの歌の英語歌詞は、とあるウェブの翻訳サービスで、当時まだそういったサービスが目新しかったということもあり僕が面白がって日本語の歌詞を翻訳したものですが、その意味がメチャクチャだったことに後から気が付きまして(笑)。ですが、それも含めて曲が好きだと多くの方から言っていただきまして。まあ結果オーライかな、と(笑)。

――トラック2から4まではニンテンドーDSソフト『きみのためなら死ねる』とその続編『赤ちゃんはどこからくるの?』からですね。

**光吉** これまでに"きみのためなら死ねる"を僕が歌うことはライブの機会しか無かったので、光吉バージョンとしてはCD初収録となっています。今回はこの歌が、「高音から低音まで」を入れた曲になっています。

――トラック5の"愛はついえない"は『ぱちんこCRバーチャファイターレボリューション』から。

**光吉** 去年リリースした『バーチャファイター5』のサウンドトラックにはパチスロバージョンが収録されたのですが、今回はまた少し違ったアレンジとなっています。

――トラック6と7は『WCCF』からの楽曲ですね。

**光吉** これらは『WCCF』シリーズの2枚目のサウンドトラックに収録されていたアレンジ曲ですね。『WCCF』シリーズの多くの楽曲がある中で、そのメロディーラインをモチーフとしてうちの青木と三島にアレンジをしてもらい、僕が歌を載せました。"Forever and Ever"は僕の方から青木に「SMAPみたいなアレンジにして」と無茶振りをしまして(笑)、オーケストラ曲の『WCCF』シリーズから頑張って仕上げてもらいました。今回のアルバムの中では、しっとりと聴いていただきたい一曲です。

――8トラック目の"To Edge ! Ride"はがっつりとしたハードロックナンバーですが、初出はどのゲームからのものなのでしょうか。

**光吉** これは弊社の『HARLEY-DAVIDSON® KING OF THE ROAD』からの楽曲ですね。担当部署から音楽の発注がありまして、うちの部署へは僕とHiro師匠へと依頼が来ました。歌詞はMarc Celluciという『恐竜キング』などの企画を担当していたアメリカ人が当時のセガに居まして、彼に書いてもらいました。お互いの世代が近いということもあって80年代ロックが大好きだったりするものですから、「そういう感じにしちゃおうぜ!」と(笑)、まさにL.A.ロックのイメージです。

――9、10トラックは光吉さんの代名詞ともいえる、『デイトナUSA』からの楽曲ですね。

**光吉** これらは『デイトナUSA』の15周年アルバムに収録されているアレンジです。"Let's Go Away ~Piano Ver.~"は、以前にロニーという世界的にも有名なパーカッショニストとオーケストラのリハの合間に二人で演奏したことがありまして、それを彷彿させようと作ったものなんですよ。10曲目の"Pounding Pavement-UnPlugged Ver.-"の原曲は『デイトナUSA』の四つのメイン楽曲の中でも一番好きなものだったので、ちょっとした思い入れもあってアレンジさせていただきました。これも青木がアレンジしているのですが、イーグルスの某名曲っぽくしてくれとお願いしました(笑)。

――11トラック目の"Face The Beast In You"は特

に激しさの際立つ楽曲ですが、何のゲームで使われていた曲なのでしょうか？

**光吉**　これは『HUMMER』という大型筐体のアーケードゲームですね。このゲームは全曲マニラで収録されていて、歌もマニラのシンガーにお願いしていたのですが、今回はそのオケに僕が歌を入れさせていただきました。激しい曲調に合わせて、歌い方も若干汚してハードな感じにしました。

――次は、某「とっても体の弱い先生」のテーマ曲、"Risk my Life"ですね（笑）。

**光吉**　はい（笑）。今回のアルバムの中で、目玉となるものを3曲入れたかったんですよ。一つ目が"The Fist of Wave Motion SUN Burst Mix"、そして二つ目がこの"Risk my Life"だったんです。

――どちらも夢のコラボレーション曲ですよね。

**光吉**　そういった意味では、購入していただいた方には価値のあるアルバムになったと思います。これらの楽曲は、もう今後の音源化は難しいと思いますよ。

――トラック13の"カラフル戦隊ケーゴサン"もかなり異色の楽曲ですね。

**光吉**　これが目玉となる3曲の、三つ目です。僕自身のコンセプトとして、セガ以外でもご一緒できる存在のサウンドクリエイターになりたいというものがあるんですよ。それを具現化できたのがこの3曲で、しかもこの曲は完全にゲームとは関係のない楽曲として歌唱しています。

――ASUSのノートブックPCのテーマ曲ですよね。

**光吉**　戦隊物っぽいプロモーションとして、僕の暑苦しい歌が欲しいといったお話がありまして（笑）。

――戦隊物のテーマソングは光吉さんのイメージに合いそうで、今まで無かったですよね。

**光吉**　実はよく言われるんですよ。以前も担当レーベルの方から「影山ヒロノブさんの次の世代の歌い手になる気は無いか？」とか（笑）。

――14トラック目はYouTubeの動画でもお馴染みの"デコボコ体操第1"ですね。

**光吉**　動画で舞台の下手、向かって左側にいるのが今回のジャケットデザインを担当していただいた白石さん（白石博希氏。当日、インタビューに同席）で、振り付けも彼が担当しているんですよ。

**白石**　当時はセガ社員で、これが最後の仕事でしたね。

**光吉**　『デコボコクレーンカンパニー』という小さいお子様を対象としたアトラクションが大阪市阿倍野にある「あべのマーケットパーク キューズモール」に設置されていて、そのサウンドを僕が担当したんですよ。実はそれを「体操」にしようと思ったのはその後の話で、プロモーションを担当していた白石さんと「何か面白いことがやりたい」と考えたものなんです。完全にアンオフィシャルでしたので、今だから言える話ですね（笑）。ちょうどそのころ仕事で大阪へ行く機会があったので、「やばい、これは阿倍野へ体操の撮影に行けるぞ！」と。そこへディレクターの佐野も噛んできまして。店舗にお話をして、夜中に撮影させていただきました。

――光吉さんは、実は歌のお兄さんになりたかった、といったお話もお聞きしたのですが。

**光吉**　そうなんですよ（笑）。ウェブから火が着いて、紅白に出て、「みんなのうた」にも入り……。で、ゆくゆくは「デコボコTV」というものを作って、「おかあさんといっしょ」みたいにでっかい木があって、そこにセガの製品がたくさん入っているんですよ。「みんな、セガのオモチャを取りに行こう！」と僕が言うと、子供たちがわぁーっと集まってきて、「また来週ーっ！」って（笑）。



サウンド面から「セガってこういう会社なんだよ！」とアピールする手段として、これからも「From Loud 2 Low」シリーズを続けていきたいとのこと。熱い！

## 低音から高音まですべてを聴いてもらいたい

**一同**　（爆笑）

――15トラック目は『OPERATION G.H.O.S.T.』から"We ARE the GHOST"ですね。

**光吉**　これもマニラで収録されていて、歌も向こうで録ってきました。ちょうどそのころ5弦ベースを買いまして、今ならスラップで弾いても新しいかなと、全編を通してスラップ中心の曲を作りました。今回収録された曲は、アドバタイズで流れているものですね。

――16トラック目はiOSアプリ『百鬼大戦絵巻』から。

**光吉**　僕はアーケード部署に居るということもあって、これが初めてのiOSタイトルです。ディレクターからの要望で生の三味線を入れました。また、いつも自分の担当するゲームには必ず自分の声を入れようと考えていまして、このタイトルでも入れさせていただきました。妖怪退治ということで九字をフィーチャーした、ちょっとプログレっぽい構成になっている曲です。ゲームもiTune Storeで絶賛販売中ですので、ぜひ遊んでみてください！

――そして最後はメダルゲーム『GALILEO FACTORY 3 -PLANET ZERO-』からですね。

**光吉**　これが現在の最新担当作です。メダルゲームの曲を作ったのは初めて。今回は何曲かヘルプでということだったのですが、やはり僕のコンセプトとして自分の歌を入れました（笑）。僕としては今まで通りのことをやったのですが、実はセガではこれまで歌モノ曲をメダルゲームに入れるといった前例が無かったらしく、メダルチーム内ではいろいろ検討してくれたようです。

### ジャケットに刻まれた「光」マーク 新しいことへ常にチャレンジ！

――今回のアルバムのジャケットデザインは、デコボコ体操も踊られている白石さんが担当されたそうですね。

**光吉**　真夏の暑い中、長袖のシャツ（編集部注：ちなみにインタビュー当日の光吉氏の衣装はジャケット撮影時と同じシャツ）を着てジャケット撮影をしたのですが、結果としてリリース時期的に良かったですね（笑）。

**白石**　ほかに、ジャケットにも入っている光吉さんのマークを新たに作らせていただきました。

**光吉**　アルバムタイトルに掛けて太陽をイメージしたものになっているんですが、よく見ると「光」の字になっているんですよ。そのまま缶バッジにもできそうなデザイン。こんな感じのものが出せたらうれしいですよね。皆様からの反響次第では、もしかしたら……？（笑）

――最後にファンへメッセージをお願いします。

**光吉**　今回のアルバムはアップテンポな曲を中心に収録しましたが、そんな中で「あの曲が聴きたい」といった皆様の声を集めたつもりでもあります。また、今回目玉となる3曲は従来のアルバム曲とはいい意味で違った方向性の曲だったりもしますので、この新しい「From Loud 2 Low」を感じて、楽しんでくださるとうれしいです！

**Information**

### 朝の体操からハードロックまで 光吉猛修のすべてが詰まった最新盤！

低音から高音まで、ヴォーカリスト光吉猛修のすべてが詰め込まれたニューアルバムの登場。これを逃してはもう二度と聴くチャンスはないであろう、夢のコラボ曲を含んだ全17曲を収録。

ちなみにセガストアでは、今回収録された以外の光吉氏の歌も聴ける『WCCF』サントラなどの購入が可能。また、現在絶賛稼動中の『maimai』では"デコボコ体操"の第2もプレイすることができるので、ゲーセンでチェックしてみよう！



左がジャケットデザインの白石氏。ちなみにこの衣装は本物だぞ！（笑）。『From Loud 2 Low SUN』／2013年3月27日発売／価格：2,625円（税込）／発売元：ウェーブマスター

# ハイスコア全国集計

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

## 2012年2月17日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

## 今月の全国一位スコア

| ゲームタイトル | 部門名 | スコア | スコアネーム | 備考 | 店舗名 |
|---|---|---|---|---|---|
| **最新作** | | | | | |
| UNDER NIGHT IN-BIRTH | エルトナム | 289,598,700 | クリア記念 | ALL ver1.03 | メディアパーク リブロス高槻店(大阪) |
| | ゴルドー | 325,379,800 | クリア記念 | ALL ver1.03 | メディアパーク リブロス高槻店(大阪) |
| | ハイド | 328,181,800 | クリア記念 | ALL ver1.03 | メディアパーク リブロス高槻店(大阪) |
| ゲーセンラブ。~プラス ペンゴ!~(旧バージョン) | コンバットジール | 2,078,393 | 龍神TSP@最後の聖戦 | ALL 連なし SF面途中終了 | 個人申請 ディノスパーク札幌中央(北海道) |
| ザ・ランブルフィッシュ 2 for NESiCAxLive | アラン | 1,518,520 | ネシカマン | ALL | メディアパーク リブロス高槻店(大阪) |
| | ヴィレン | 1,111,000 | ネシカマン | ALL | メディアパーク リブロス高槻店(大阪) |
| | シェリル | 1,325,720 | プチてんし | ALL メロンおじさんの斑鳩人生… | 個人申請 ゲームコーナー BAMBOO(熊本) |
| | ヒカリ | 1,421,380 | プチてんし | ALL 連付3面51万 | 個人申請 ゲームコーナー BAMBOO(熊本) |
| ブレイブルー クロノファンタズマ | スコアアタック・TYPE A | 838,459,280 | あと何TEN | ALL テイガー | メディアパーク リブロス高槻店(大阪) |
| 怒首領蜂最大往生 | タイプA・エキスパート・陰蜂 | 1,993,764,187,443 | ユセミSWY@陰 | 5-陰 オートボムON | 個人申請 東京レジャーランド秋葉原店(東京) |
| | タイプA・エキスパート・陽蜂 | 2,661,608,767,119 | キメにゃん | ALL-陽 残2 B1 オートボムON | 個人申請 NOVAステーション(愛知) |
| | タイプA・レーザー・陽蜂 | 1,211,703,697,156 | KMB | ALL-陽 オートボムON | 個人申請 NOVAステーション(愛知) |
| | タイプB・エキスパート・陽蜂 | 2,512,681,359,169 | KMB@ネシカ稼働 | ALL-陽 残2 B1 オートボムON | 個人申請 NOVAステーション(愛知) |
| | タイプB・ショット・陽蜂 | 228,626,651,323 | 坂上RLF@東京チカラめしパワー | ALL-陽 残×2 オートボムON | Game in えびせん(東京) |
| | タイプB・レーザー・陽蜂 | 1,187,729,152,858 | TAB-T.N | ALL-陽 オートボムON | 個人申請 ゲームエース南八幡(千葉) |
| | タイプC・ショット・陰蜂 | 11,071,025,952 | かなえちゃん@にぼしラーメンもぐもぐ | 5-陰 オートボムON | Game in えびせん(東京) |
| | タイプC・レーザー・陰蜂 | 1,165,897,863,267 | TAB-T.N | 5-陰 オートボムON | 個人申請 ゲームエース南八幡(千葉) |
| 雷電IV for NESiCAxLive | パーフェクト・ソロ | 55,183,550 | AKF | ALL 残×3 ボム×0 | 個人申請 新宿プレイランド カーニバル(東京) |
| OPERATION G.H.O.S.T. | | 3,409,040 | M.N | ALL | 個人申請 AM PIA 川崎ダイス店(千葉) |
| **新作** | | | | | |
| ダライアスバースト アナザークロニクルEX | アサルトYゾーン | 232,083,950 | CAB | ALL(Q-U-Y) | 個人申請 カラーワールド上越店(新潟) |
| | アサルトZゾーン | 333,022,250 | CAB | ALL(Q-U-Z) | 個人申請 カラーワールド上越店(新潟) |
| | オリジンLゾーン | 184,575,780 | AFO | ALL C-G-Lルート ノーミス | 個人申請 ROUND1京都河原町店(京都) |
| | ジェネシスKゾーン | 273,857,200 | ねこび | ALL ルートC-F-K | 個人申請 AM PIA 川口店(埼玉) |
| | ジェネシスXゾーン | 323,548,500 | 地獄龍H.S | ALL | つるまき(栃木) |
| | セカンドHゾーン | 160,778,000 | マホイベ参加者の皆様、お疲れ様でした!Ⓐ | ALL A-D-Hルート ノーミス | 個人申請 ナムコワンダータワー京都店(京都) |
| | セカンドJゾーン | 209,783,500 | A.BOY | ALL | 個人申請 GASINO(大阪) |
| | ネクストIゾーン | 166,851,750 | KU@AKIBA | ALL ノーミス | 高田馬場ゲーセンミカド(東京) |
| | ネクストXゾーン | 256,934,800 | KU@AKIBA | ALL ノーミス | 高田馬場ゲーセンミカド(東京) |
| | レジェンドWゾーン | 241,031,100 | CAT@OOD(大出ねこ) | ALL ノーミス P-S-W | 高田馬場ゲーセンミカド(東京) |
| | レジェンドXゾーン | 261,168,500 | CAT@OOD(大出ねこ) | ALL | つるまき(栃木) |
| | レジェンドZゾーン | 279,880,900 | IMO@寸止めマン | ALL Q-U-Z 色々と悔やまれる | 高田馬場ゲーセンミカド(東京) |
| | 外伝Wゾーン | 220,099,200 | OAM-Naoki | ALL P-S-W | 個人申請 ディノスパーク札幌中央(北海道) |
| | 外伝Yゾーン | 185,267,300 | $T^3$-TBC | ALL Q-U-Y | 個人申請 ディノスパーク札幌中央(北海道) |
| デススマイルズ メガブラックレーベル | フォレット | 11,364,440,850 | マホイベお疲れ様でした! | ALL 残3.5 Lv3EXルート | 個人申請 MAHODO(山口) |
| ランボー | | 1,764,790 | MAI_Revive | ALL 2P側 残りライフ2 ランボーレーティング90% | 個人申請 楽市楽座イオンモール八幡東店(福岡) |
| 旋光の輪舞 DUO Ver.2.00 | ユルシュル | 81,494,900 | ERO@ユーシィへの愛の力です♥ | ALL 連同付 | グッデイ21(東京) |
| 怒首領蜂大復活 ブラックレーベル | タイプB・ストロング | 1,457,656,302,861 | SYL@JFC会員メンバー | 赤ALL zatsuza撃破 連同付 マキシマム有 | Game in えびせん(東京) |
| | タイプB・パワー | 2,029,847,988,954 | TAB-T.N | 点滅ALL | 個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉) |
| **レトロ** | | | | | |
| アースジョーカー | | 2,111,400 | hamami | ALL | 高田馬場ゲーセンミカド(東京) |
| ナイトストライカー | Rゾーン | 97,172,410 | JMB-なかっぴ | ALL 前半12万落ち ALLパシフィスト | 高田馬場ゲーセンミカド(東京) |
| バトルガレッガ | グラスホッパー | 15,912,560 | DBS | ALL 連付 予選1021万 | グッデイ21(東京) |
| ホムラ | | 2,713,022,000 | YOH | ALL 連付 道中最高91倍 4面終了 23.6億 72倍 | グッデイ21(東京) |
| むちむちポーク | むちむちピンク1周END | 260,217,560 | 「僕はレアフラグが少ない」by T.B | 1周ALL | Game in えびせん(東京) |
| わくわく7 | スラッシュ | 35,505,300 | ジャスティスメン | ALL 連同付 | Game in えびせん(東京) |
| | ライ | 42,167,000 | ジャスティスメン | ALL 連同付 | Game in えびせん(東京) |
| 戦国ブレード | ハガネ | 2,479,800 | J.G.K-ALL ㊙、こっから地獄 | 全2周クリア ショットボタン連付 クリア時残機×0 | 個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫) |
| 鉄拳3 | シャオユウ | 1'05"41 | 強力の神よ~~~!!! | ALL 連同付 | 個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫) |
| 鉄拳タッグトーナメント | | 0'47"00 | 何が知性だ!!! | ALL 連同付 ガンジャック ポール | 個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫) |

**!!重要!! 次回集計についての告知**

●**締切について**:本誌は4月30日発売の157号から隔月刊(偶数月刊行)へと移行します。隔月刊化に伴い、当コーナーの集計スケジュールを変更する必要があります。しかしこれについては、従来通り月ごとに締切を設けて月ごとの結果を掲載するか、あるいは締切を隔月で設け、その時点の最終スコアのみを掲載するかで現在調整中です。ひとまず158号(6月30日発売予定)掲載分につきましては、4月と5月にそれぞれ締切日を設け、スコア申請を募集します。4月分の集計では2013年4月21日までに出たスコア(24日消印有効)、5月分は5月19日までに出たスコア(5月22日消印有効)を対象とします。ご不便をおかけしますが、ご理解、ご協力のほどよろしくお願いします。

●**申請ついて**:「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

## GET THE TOP SCORE!! 〜今月の講評〜

■『怒首領蜂最大往生』の陽蜂・レーザー＆エキスパート部門は、いわゆる「素点フロー」を5面で3回決めるパターンが隆盛。陰蜂部門はこれまで申請の無かった部門への挑戦がありましたがクリアには至らず。第1形態突破を安定させるのも難しいようで、相変わらず陥落の気配が見えません。ちなみに今回タイプA・エキスパートで挑んだ「ユセミ」氏の5面到達時のランクは50だそうです。

■『ゲーセンラブ。プラス ペンゴ！』（コンバットジール）は、SF面での中型機撃破失敗など細かいミスはあったようですが、200万点突破を達成。一見ランダムのようなパワーアップ面のザコ機が、完全にパターンが固定されていることを発見し、ベースアップに成功しているようです。

■『OPERATION G.H.O.S.T.』の基本方針は前回と同じです。今回はミッションクリア時の100%達成ボーナスの存在と、フルオートを単発撃ちでできることに気づきスコアアップを達成。後者はBULLET RIDDENの回数増加につながっています。

■『デススマイルズ メガブラックレーベル』（フォレット）は、現在のパターンを詰めれば123億までは伸びるとのコメントがありました。今回は渓谷でのリチャージミス、最終面での想定外の被弾があったそうですが、次回以降が楽しみです。

■『ナイトストライカー』は今回Rゾーンで動きがありました。前回最終スコアを約30000点更新し、「JMB-なかっぴ」氏が全部門制覇達成です。

■『アースジョーカー』は1993年にビスコからリリースされたオーソドックスなタイプのシューティングゲーム。稼働直後に何度か更新があり、その後は長い間申請が途絶えていましたが、今回20年ぶりの更新となりました。なお、本作ではゲーム中で使用できる機体は4種類ありますが、単一部門での集計となっています。

注意事項
### 個人申請用紙の記入について

個人申請用紙を記入される場合は、必ずタイトル、部門名など、必要事項の漏れが無いかご確認をお願いたします。

また、はがきの表に連絡先を明記してください。必要事項の必要記入漏れが発生した場合、確認ができなくなるおそれがあります。複数の申請用紙を封書に入れてお送りいただくことは可能ですが、その場合にはお手数ですが、各用紙ごとに連絡先をご記入ください。

スコア達成店舗にて、店舗スタッフの方から捺印を受ける際に、基板設定が所定（工場出荷設定）のものであるかどうかの確認をお願いします。なお、捺印は担当者個人の名前が入っているもの、もしくは手書きのサインをお願いしてください。原則として店印での申請は認めていません。

申請に関して不明な点がございましたら、下記注意事項の連絡先までご連絡ください。

重要なお知らせ
### 本誌の隔月刊化について

111、112ページ等の記事でお伝えしていますが、本誌は4月末発売の157号より月刊から隔月刊に移行します。

これまで月ごとに全国一位スコアを掲載していた当コーナーですが、隔月刊化に伴い掲載形式を変更します。157号については3月17日時点のスコアを掲載しますが、158号以降の掲載方式については現在検討中です（各月締切日ごとの最終スコアを載せるのか、あるいはその時点での最終スコアを載せるのか……など）。

申請のスケジュールについては従来通り「各月の第3日曜日までに出たスコアを対象とし、申請書類はその週の水曜日の消印まで有効」とし、毎月受け付ける形を予定しています。

**※上記予定は変更になる可能性があります。スケジュールや掲載方法など、詳細については次号（157号）にて発表いたします。**

イベント情報
### わっしょい! in ヨーロッパ 開催決定

日本最狂シューター軍団がついに欧州進出!?

当コーナーではおなじみのシューティングイベント「わっしょい!」が、2013年4月27日〜29日にフランスのレンヌで開かれる「StunFest」内で開催されることとなった。Stunfestは2005年から始まり、これまでは主に対戦格闘ゲームを取り扱ってきている。発表によると、今回は日本から「神威」氏、「Clover-TAC」氏、「NAK」氏が招待プレイヤーとして参加する予定。プレイタイトルはそれぞれ『バトルガレッガ』、『怒首領蜂最大往生』、『虫姫さまふたり ブラックレーベル』となっている。日本トッププレイヤー集団の超絶プレイがフランスの地を席巻する日は近い!?

**■Stunfest公式サイト（フランス語）**
**http://www.stunfest.fr/**
**■英語版インフォメーション**
**http://www.stunfest.fr/english-informations/**

## 新たに追加・変更されるルール

**GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R Ver.1.10A**

旧バージョン（Ver.1.10）と新バージョンは合同集計とします。ルール、設定に変更はありません。

**ゲーセンラブ。プラス ペンゴ! Ver.1.00**

旧バージョン（バージョン表記無し版）の集計を打ち切り、新たに新バージョン（Ver.1.00）での集計を開始します。集計部門は前バージョン同様、【ペンゴ！】、【シューティング技能検定】、【コンバットジール】の3部門で集計します。ペンゴ！は前バージョンから工場出荷設定が変更になっているのでご注意ください。
［工場出荷設定：[PENGO!] GAME MODE:NORMAL、STAR GAME MODE NORMAL：2］

**UNDER NIGHT IN-BIRTH**

旧バージョン（Ver.1.03）と新バージョン（Ver.1.06）は合同集計とします。ルール、設定に変更はありません。

**ブレイブルー クロノファンタズマ Ver.1.02**

従来の部門については、旧バージョン（Ver.1.01）と新バージョン（Ver.1.02）は合同集計とします。
Ver.1.02で追加されるサバイバルモード、アンリミテッドマーズモードも集計対象とする予定ですが、こちらのルールの詳細は追って発表します。

## NESiCAxLive集計

（2013年3月16日締切分）

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項ではNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載しています。このスコア集計は従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画です。スコアの締め切り日は、原則として毎月16日24時に設定しています（祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する可能性があります）。

なお、掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門、基準となる基板設定が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。この欄に掲載されているスコアは、あくまで参考としてご覧ください。

●星霜鋼機ストラニア

| 部門 | スコアネーム | スコア | 店舗 |
|---|---|---|---|
| バウアー・NORMAL | No Name | 17,320,780 | フリーダム横浜（神奈川県） |

●旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive ver.2.32

| キャラクター | スコアネーム | スコア | 備考 | 店舗 |
|---|---|---|---|---|
| ツィーラン | 初河 | 12,715,880 | カートリッジβ、パートナー：アンリ | タイトーステーション町田店（東京都） |

※NESiCAxLiveではタイトルにより収集しているプレイヤー情報に差異があるため、タイトルごとの掲載項目に違いがあります。

●スコアデータ雑感

全体的に変化が少なくなってきたNESiCAxLive集計ですが、今回で集計開始からちょうど1周年。前回は1位スコアの更新無しという結果になりましたが、一人のプレイヤーが全部門を独占している状態にあった『星霜鋼機ストラニア』、『旋光の輪舞 DUO for NESiCAxLive ver.2.32』で、1位スコアの更新がありました。

『星霜鋼機ストラニア』はバウアー・NORMALが更新。残念ながらプレイヤーネームの登録が無かったため、ほかの部門での活躍は確認できませんでした。

『旋光の輪舞 DUO』はツィーラン部門で「初河」氏が更新。同氏はアンリ、ユルシュル、ラナタスなどでも上位にランクインしており、パートナーには爆撃（ボンバー）系以外のキャラを選択しています。今後のさらなる活躍に期待しましょう。

**注意事項**

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

上品ですみません!?　「神」降臨の銃刀法違反漫画

# 召還！剣豪学園

今井 神

希望




心よ届け！




勝負！




［娑婆］
もともとサンスクリット語の音訳で、現世の意味。煩悩に耐えていかなければならない地を意味する。

［十兵衛］
柳生の子孫として剣豪学園に入学した女の子。一般人のはずだったが、意外と早く馴染んでいるような。

［正々堂々］
公正で偽りが無いこと。真正面から物事に取り組むこと。

**今井 神　Profile**

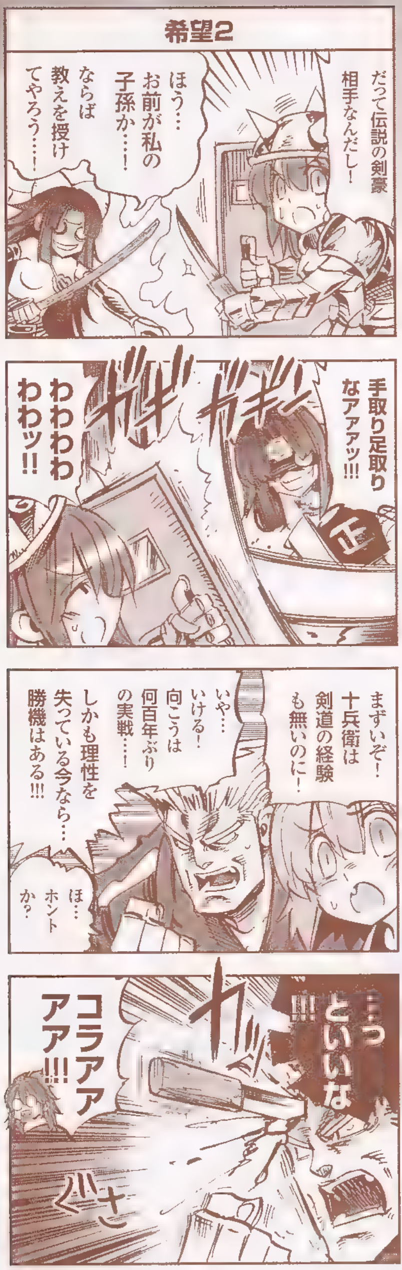
# 残念ながら今月はアワビは「無しよ」。




[綾小路先輩]
剣豪学園には剣豪のみならず、さまざまなご先祖様を持つ生徒がやって来ます。




[ヒバゴン]
ヒバゴンは日本を代表するUMAです。



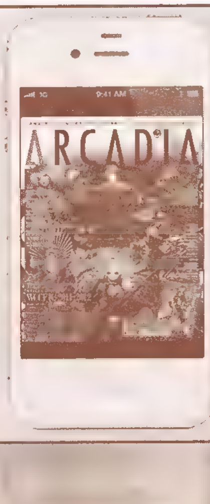

[理性]
人間にもともと備わっている能力で、推論し実行に移す知的能力の一つとされる。

## 月刊アルカディア電子版配信中!

「BOOK☆WALKER」にてアルカディア電子版を絶賛配信中!
アルカディア電子版No.156は、2013年4月5日より配信開始予定!!
なお、月刊アルカディア電子版の価格は500円と通常の約半額となっているので、
スマートフォンやタブレット端末を持っている人はぜひ読んでみてほしい!!

※電子版は雑誌をそのまま電子化したものなので、内容に差異はありません。

※仕様は予告無く変更される場合があります。
※電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。一部非対応機種があります。詳しくはBOOK☆WALKER公式サイト[http://bookwalker.jp/]でご確認ください。
※アルカディア電子版には、雑誌版の特殊付録(DVD・各種シリアルコード、カードなど)が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となります。
※次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なる場合があります。
※電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。



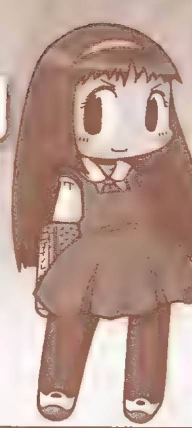

**電子版購入までの手順**

App Store
または
Android Market
で
ブックウォーカー
もしくは
BOOK☆WALKER
を検索!
↓
BOOK☆WALKER
アプリをインストール
↓
ストア
↓
ゲーム館
にある
月刊アルカディア
を購入!

©SEGA

## 単行本発売記念の2部構成!! 前号からの続き!!

# かくげいぶ!



### 割




### 舌戦




### ランダムの神様



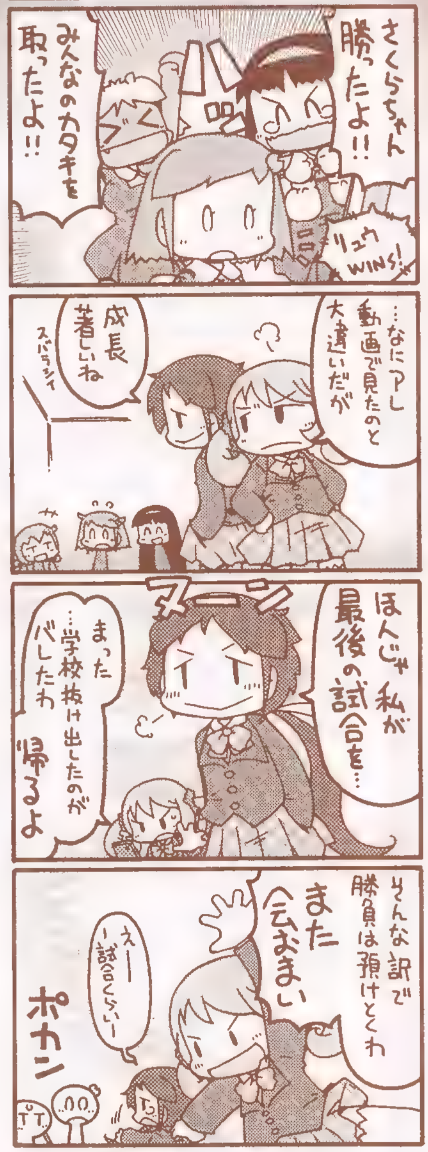

**[格芸部]**
女子中学校に顕現した格闘ゲーム部。あんまし格ゲーやってないじゃん、とか言ってはいけないんだぜ。

**[名古屋勢]**
格闘ゲーム業界で名古屋勢といえば金デヴが有名。2010年に開催された闘劇ではウメハラと死闘を演じた。

**[ランセレ]**
無作為にキャラクターを選ぶこと。またはキャラクターを選ぶシステムを指す。バクチ性が高いぜ。

# さくらちゃんの能力（チカラ）、いよいよ覚醒……？

## 引き際




[あた会おまい]
俺より強い奴に会いに行く!!

## ゾーン




[見える、私にも見えるぞ]
見てから投げ抜けするのって、中級者と上級者の分かれ目の一つという話もあります。

## 拳で




[ももち]
名古屋勢といえば、ももちも強豪。忍者の末裔であり、名古屋を代表するファッションリーダーらしい。

## 格芸部掲示板

## かくげいぶ!単行本、第一巻、大好評発売中!!

### 今月のお便り

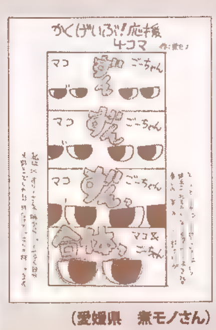
みなさまの応援のおかげで、かくげいぶ単行本、第一巻も無事発売することができました。誠にありがとうございます。今後ともご声援の程、よろしくお願いいたします!!

**「かくげいぶ!」の部員全員好きなのですが、やはりごーちゃん目のクール&ビューティー、マコがやっぱいいっスよね「かくげいぶ!」は明るさが高くて楽しく読んでいます。これからも応援して行きます!　（愛媛県　煮モノさん）**

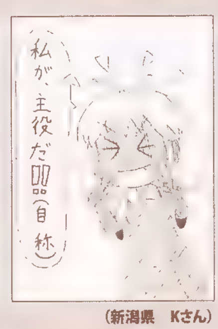
**やっぱりアレクは面白い!**
**（新潟県　Kさん）**

**例の新キャラ気になる!**
**アレクさんの出番を無理矢理作ったのはすごい。**
**（長野県　黒アレク好きまりーさん）**


お便りはこちらへ
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部　格芸部掲示板係


（愛媛県　煮モノさん）

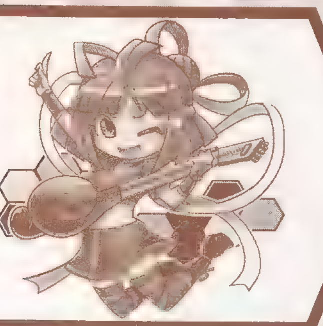



（新潟県　Kさん）




（長野県　黒アレク好きまりーさん）

## 増ページ増ページ！ ホントに人気大御礼感謝でございます!!



# WARNING!! ダライアスさん

### 喉に！ 喉に！




### 一画面でも愛して




### 外伝 怒りのショーダウン




**[ネホノジア]**
メガドライブ版『ダライアスII』。に登場するオリジナルボス。反対から読むと謎の暗号が……。

**[初代姉さん]**
言わずと知れたダライアス家のスーパースター。大迫力の存在感で、一時代を築き上げました。

**[苦節14年]**
『サイキックフォース』は14年間の時をへて、『サイキックフォース2012』として復活しました。

**藤丸あお先生からのコメント**
今回からまさ

## コレジャナイドラゴン



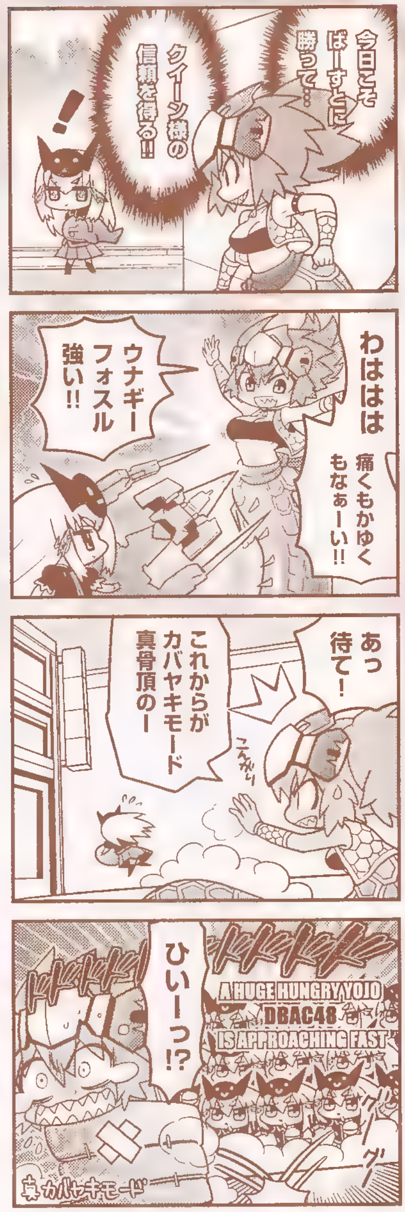

[サイバリオン]
『サイバリオン』は1988年に発表されたアクションゲーム。ランダム構築のステージが特徴なのだ。

## 四天王の季節




[ウナギーフォスル]
2011年4月1日に発表された『DBAC48』に登場する巨大戦艦。いわゆる一つのエイプリルフールネタです。

## エイプリルの死闘




[DBAC48]
ウナギーフォスルは48機のバーストリンクで焼き払うことにより、赤いカバヤキモードへと美味しく変化するのだ。


特別付録は
【EX】豪姫



絶賛発売中!

付録：DVD、エクストラカード【EX】豪姫

定価 本体1,600円 +税

© SEGA



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.100

戦国大戦界 大祭 第三陣

シリーズ三作目となる「戦国大戦界 大祭 第三陣」が刊行！ 今回も豪華出演者による特別番組を多数収録。新軍師に声優の金元寿子さんを加えた【乙女軍師対決】や、「生祭」で熱戦を繰り広げている内田真礼さん＆江口拓也さんによる【戦国大戦・真・下克上】。新企画【声優＆ランカータッグトーナメント！】など過去最高レベルの番組内容だ！ 誌面では声優陣随一のガチ勢、最上嗣生さんとトップランカーの対談など盛りだくさん！ 『戦国大戦』ファン必見の内容をお楽しみに!!

## FAKEなお嬢さん




## 備えよ常に




## 被りのヒストリカ




**[エレクトリックファン]**
『ダライアス』シリーズにたびたび登場する有名巨大戦艦。イソギンチャクをモチーフとしている。

**[オーバークロックモード]**
PSP版『ダライアスバースト』に登場するキャラクター Ti2には、オーバークロックモードが備わっているのだ。

**[シューティングゲームヒストリカ]**
「シューティングゲームヒストリカ」シリーズではカプセルトイとして、レジェンドシルバーホークが登場したことも。

EVENT

## 東京音協　創立50周年記念イベント『ゲームミュージック トリビュートライブ』Game Music Special Week@SHIBUYA開催！

http://t-onkyo.co.jp/index.php/archives/12083

さまざまな趣向を凝らしたサブカルチャー・イベントの決定版『ゲームミュージック トリビュートライブ』が2013年8月2日（金）～8月3日（土）に渋谷公会堂で開催される。80年代～現代において、飛躍的な進歩を遂げたゲーム業界。数多のゲームが時代を彩り、多くのファンを魅了してきた。そして色褪せない記憶には必ず添えられていた良質な『ゲーム音楽』の世界。人々の記憶の片隅から離れることなく口ずさんでしまう懐かしのゲーム音楽から最新のゲーム音楽まで盛りだくさん。参加ゲストについては右ページで紹介するぞ。

■日時（開場時間は各回の45分前）
2013年8月2日（金）　18：30～
8月3日（土）　13：30～

■会場
渋谷公会堂

■金額（全て税込・全席指定）
S席／ 4,800円
A席／ 3,800円

■チケット（4月26日より一般発売）
・東京音協
03-5774-3030　http://t-onkyo.co.jp/
・チケットぴあ
0570-02-9999（Pコード：195-244）
・ローソンチケット
0570-084-003（Lコード：36672）
・イープラス
http://eplus.jp/
・CNプレイガイド
0570-08-9999
・カンフェティチケットセンター
0120-240-540　http://confetti-web.com/

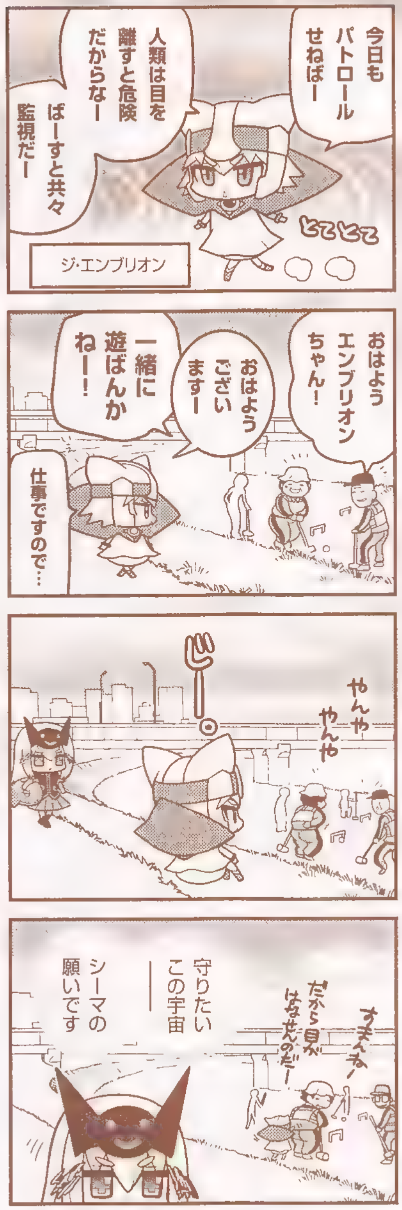
# 皆様のおかげでこれからも増ページは続きます！

## ずんたさんは女の子




**[ずんたさん]**
音楽活動に余念がないずんたさんは、さまざまな楽曲を作っては、里伊賀くんに披露しているのだ。

## シーマのおしごと




**[ジ・エンブリオン]**
ジ・エンブリオンはクリオネ型の巨大戦艦。『ダライアス』シリーズのストーリーに大きく関わっています。

## 安心の100枚入




**[GT]**
グレートシングは『ダライアス』を象徴する巨大戦艦。クジラがモチーフで、多くの作品で最難関として待ち構える。

EVENT

## 続・夏の暑さを吹き飛ばす『ゲームミュージック トリビュートライブ』

左のページでも紹介したが、ゲームミュージック トリビュートライブ』が2013年8月2日(金)～8月3日(土)に渋谷公会堂で開催される。こちらでは参加ゲストについて紹介するぞ。

古川もとあき氏（元コナミ矩形波倶楽部。グラディウスやツインビーなどの音楽監督）をはじめとし、多くのメンバーたちがイベントを盛り上げる。観客参加型のイベントもあるぞ。コスプレでの来場も大歓迎だ。夏の暑さを吹き飛ばせ！
(http://t-onkyo.co.jp/index.php/archives/12083)



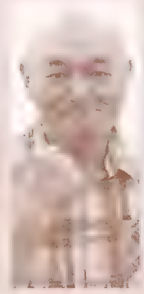
総合MCを務めるファミコンのマニアックなゲームをプレイしながら喋りを入れていくネタを持つフジタさん。



「機動新撰組 萌えよ剣」で坂本竜之介役や「サクラ大戦」で真宮寺さくら役を演じた横山智佐さん。舞台にも出演するなど多彩な才能を発揮している。



「ときめきメモリアル」で藤崎詩織役を演じた金月真美さん。当時プレイしながらドキドキした人も多いはず。



あの高橋名人も出演。秒間16連打は果たして……

■参加メンバー
- 古川もとあき
- Blind Spot(ほぼS.S.T.Band)
- 葉山宏治＆ブラザーズ
- [illegible]
- 西口杏里沙
- 持月玲依
- 大久保雅也
- うさみともこ
- 加藤 [illegible]

■ほかにもさまざまなメンバーが参加予定だ。ホームページでチェック！

▶アルカディアブログでは「ダライアスさん」カラー版本誌連動コミックが連載中!!



©TAITO CORPORATION 1986, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

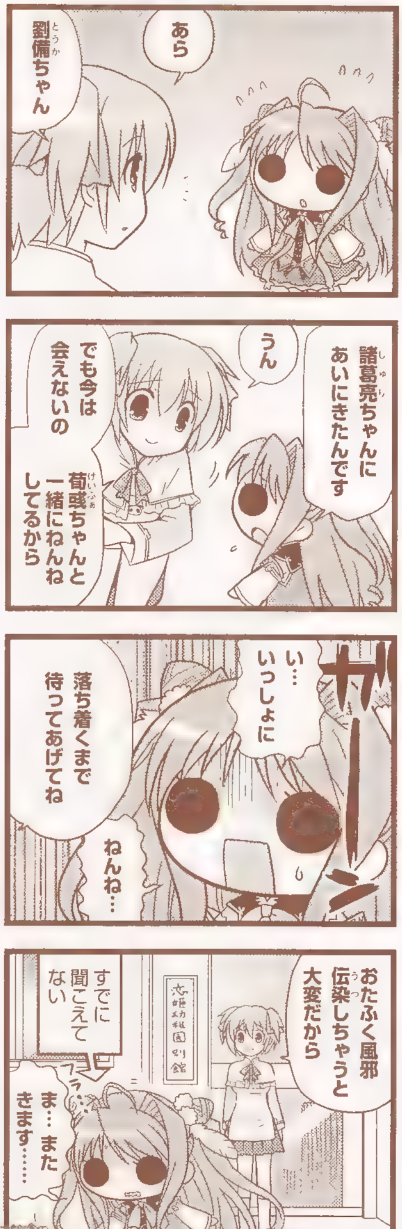
今回は二本立て!!　前話は57ページからどうぞ!

# 恋姫☆ようちえん

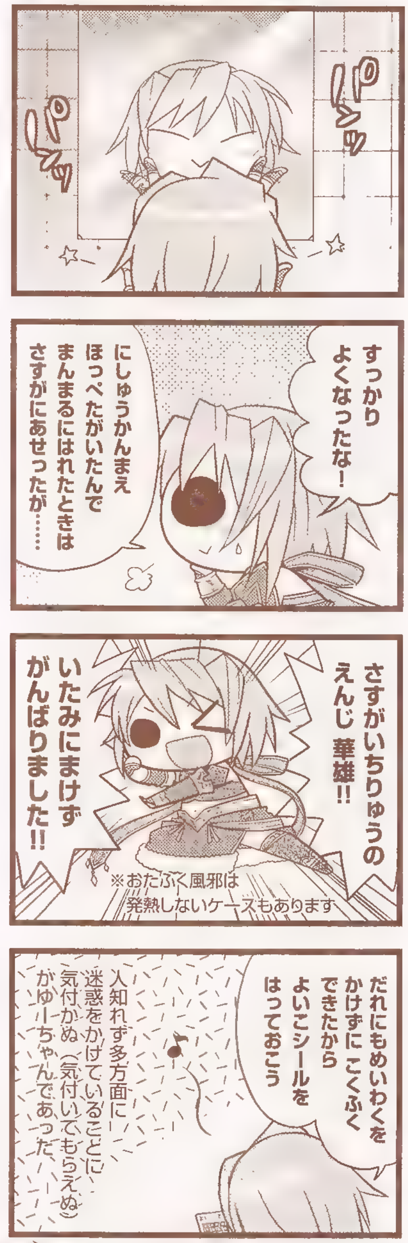
## あんせいにしなさい




## ほうもん 1かいめ




## いっぽう そのころ




**[おたふく風邪]**
潜伏期間は通常12日～14日で、38から39度の発熱が3から5日間続く。合併症で難聴になる場合も。

**[三顧の礼]**
中国にて劉備が諸葛亮を迎えるために三回出向いたという故事。「出師の表」にもその記述があるという。

**[かゆーちゃん]**
どこの組にも属さない自称有能幼稚園児。現在リクルート活動中とのウワサも。

幸宮チノ

### 幸宮チノ先生からのおたより

恋姫☆ようちえん2巻、よろしくお願いします!　ブログ(http://chacocco.blog94.fc2.com/)の方でキャンペーンも開催しております!

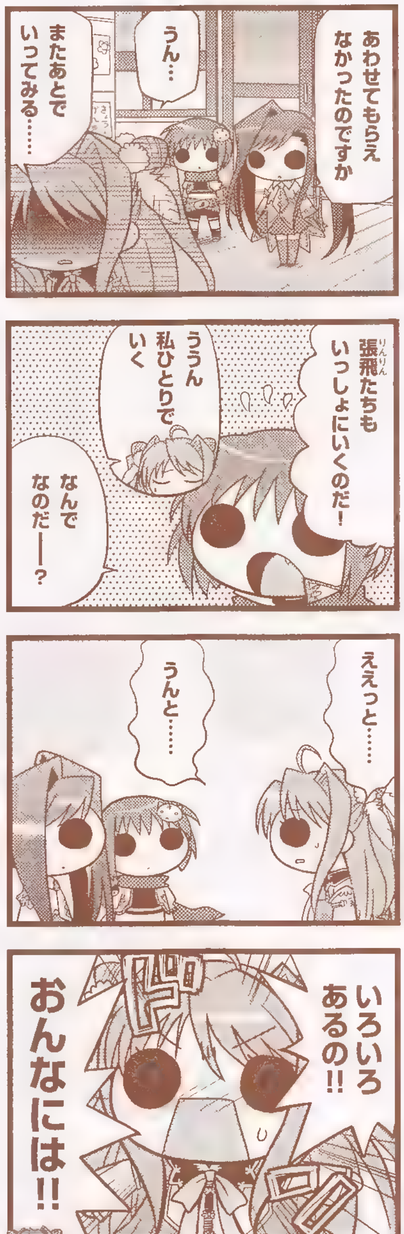
## おみまいとうかちゃん






[三顧の礼]
二度の不在の後、三度目に諸葛亮は昼寝をしていた。劉備はそれを目が覚めるまで待ったという。

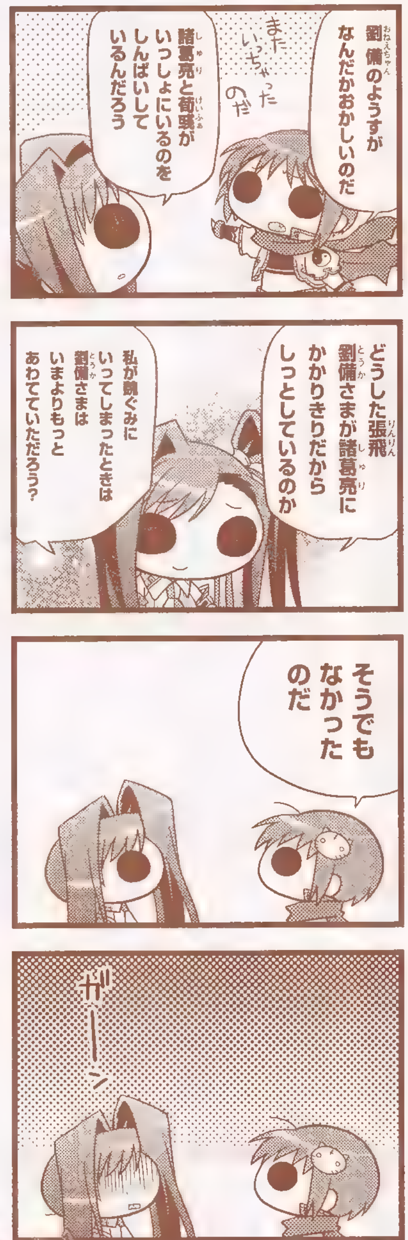
## りゅう






[三顧の礼]
やがて劉備に仕えた諸葛亮は、「天下三分の計」を唱え、蜀を大国へと導いていく。

## ショック






[三国志の関羽]
戦乱の中関羽とはぐれたとき、劉備はその生死をしらなかったという。

大人気2D格闘ゲームの攻略ムックが早くも登場!!



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.99
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA テクニカルナビ

今、ゲームセンターを最も熱くする対戦格闘ゲームシリーズ最新作『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA』の攻略ムックがいよいよ登場! 全23キャラの技解説&情報や対戦攻略はもちろん、頂点を目指すプレイヤー必携の技&システムの詳細データ、技フレームデータまでも掲載。また、初心者入門企画で格ゲービギナーもバッチリフォローしている。新たに紡がれる蒼の物語、この一冊で闘いを極めるべし!

絶賛発売中!
定価 本体1,600円+税
© ARC SYSTEM WORKS

©BaseSon

ゲームセンターの今を知る情報を満載！

ゲームセンター総合情報コーナー

# ゲーセンに行こう！

気になるアーケードゲームの情報がひと目で分かる！ 現在開発中のゲーム、「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ！




## てあたりしだいゲームリスト

| | | |
|---|---|---|
| **●2013年4月稼動予定タイトル** | | |
| ファントムブレイカー アナザーコード | デルタファクトリー | 2D対戦格闘ゲーム |
| **●2013年今春稼動予定タイトル** | | |
| ラスタンサーガ (NESiCAxLive) | タイトー | アクション |
| エレベーターアクション (NESiCAxLive) | タイトー | アクション |
| 斑鳩 for NESiCAxLive | トレジャー | 縦スクロールシューティング |
| Crimzon Clover for NESiCAxLive | 冒険企画局 | 縦スクロールシューティング |
| アンダーディフィートHD+ | グレフ | 縦スクロールシューティング |
| アルカナ ハート3 LOVEMAX!!!!! | エクサム | ハートフル2D対戦アクション |
| **●2013年夏稼動予定タイトル** | | |
| CODE OF JOKER | セガ | デジタルトレーディングカードゲーム |
| LORD of VERMILION Ⅲ | スクウェアエニックス | オンラインマルチ対戦型トレーディングカードゲーム |
| カラドリウス | MOSS | 縦スクロールシューティング |
| マリオカート アーケードグランプリDX | バンダイナムコゲームス | アクションレーシング |
| WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012 Ver.2.0 | セガ | スポーツカードゲーム |
| **●2013年冬稼動予定タイトル** | | |
| グルーヴコースター | タイトー | 音楽体感アトラクション |
| **●稼動日未定タイトル** | | |
| CHAOS CODE -New Sign of Catastrophe- | FKデジタル | 2D対戦格闘ゲーム |
| Do Not Fall | XPEC Entertainment INC. | アクション |

## ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは？～ (2012年2月19日～3月19日集計)

### ビデオゲーム部門

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト <バンダイナムコゲームス> | 204.3pt |
| 2 | BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA <アークシステムワークス> | 188.7pt |
| 3 | 鉄拳アンリミテッド <バンダイナムコゲームス> | 181.5pt |
| 4 | GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R <アークシステムワークス> | 169.8pt |
| 5 | SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION <カプコン> | 161.9pt |
| 6 | ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒 <バンダイナムコゲームス> | 153.4pt |
| 7 | ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカ アリーナ <アトラス&アークシステムワークス> | 131.8pt |
| 8 | Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ> | 120.9pt |
| 9 | UNDER NIGHT IN-BIRTH <エコール／フランスパン> | 115.7pt |
| 10 | STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE <カプコン> | 96.3pt |

### 大型筐体部門

| | | |
|---|---|---|
| 1 | ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0 <セガ> | 200.8pt |
| 2 | 戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる- <セガ> | 191.8pt |
| 3 | 機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス> | 180.2pt |
| 4 | ガンスリンガー ストラトス <スクウェア・エニックス> | 173.5pt |
| 5 | WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012 <セガ> | 160.4pt |
| 6 | LORD of VERMILION Re:2 ～再征～ <スクウェア・エニックス> | 156.8pt |
| 7 | 初音ミクProject DIVA Arcade VersionB <セガ> | 143.1pt |
| 8 | 麻雀格闘倶楽部 u.v. ～絆の章～ <KONAMI> | 132.7pt |
| 9 | beatmania IIDX 20 tricoro <KONAMI> | 123.1pt |
| 10 | セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 <セガ> | 101.5pt |

### 注目ゲーム CLOSE UP!!

#### GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R

ALL.Net P-ras MULTIに対応し、Aimeを使用することによりプレイヤーズギルドで、RISK RATINGと呼ばれるランキングや、自分の戦績など、さまざまなコンテンツが楽しめるようになった。



カードシステムの導入により、さらに熱い闘いが繰り広げられる。

© ARC SYSTEM WORKS

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順)：アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/カレッジスクウェア/ゲームヴィクト盛岡/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/HAP'1 UNO 西浦和店/プレイハード 50 春日井店ほか

Geek編集長 ザンボット杉田の

# ちょっとゲーセンいってくるわ!

第45回

**月刊誌としての歴史に終止符を打つアルカディア、闘劇の今後についてお話しする今回。**

## 本誌隔月刊行化と闘劇2013について

### (いろいろと変わります)

唐突ではございますが、2000年の創刊以来、月刊ペースで刊行を続けてきたアルカディアですが、2013年度より、刊行ペースを隔月としての再出発とさせていただきたいと思います。「月刊アルカディア」は、「アルカディア」となります。

2013年4月末売り号が隔月刊の最初の号。以降偶数月の刊行となっていくわけです。こうに至る理由は説明をはばかられる部分もございますが、察するにやさしいこともございましょう。

また、定価を1,180円とさせていただきました。これについても、こうに至る理由は説明をはばかられる部分もございますが、察するにやさしいこともございましょう。

私どもと致しましては、誌面の価値向上につとめ、相応の価値を見出していただけるよう、切磋していくほかございません。

目論みとしては、間の月に増刊号を設定する気は満々でして、各方面、増刊号設定についてご相談いただければと思います。

思えば、私が編集長に就任してから曇り空での推移をたどっており恐縮する次第です。

超性能なスマートフォンとインターネットが普及し、それらを使ったゲームに麻薬的な面白さがあること。また、それらを使った情報収集に高い利便性があることは自身の体験からも明らかです。

一方で、リアルな場所に紐付き、リアルな人間が見える。リアルな人と人との交流が芽生えるという、アーケードゲームならではの魅力というものは今に至るも確固としてあり、一角の存在感を今後も発揮していくことは間違い無いと確信しています。

また、そうしたアーケードゲームを愛する人間が集まっているのがアルカディアです。

今後のアルカディアも、アーケードゲームにこだわって展開していく所存ですので、今後ともご愛顧のほどお願い致します。

誌面内容については、今まで以上の選択と集中、これがカギになってくるかと思います。密度を増した誌面にご期待ください。

2号前の本スペースで書いた闘劇についてですが、別ページにての告知にある通り、10年続いた大規模大会としての闘劇はいったん幕引きとさせていただく方向性が確定致しました。10年続いた参加店舗募集も、予選も、本戦も、今年はありません。ご支持ご協力いただいた皆様、これまでありがとうございました。こちらも社内にて別方向の可能性について模索している段階であり、しばしお待ちいただければと思います。

いろいろとありようが変わる節目の年度となった2012年度でしたが、終わりの年度となることは何とか回避されました。弊誌関係プロダクトをお買い上げいただいた読者諸兄に感謝致します。

**杉田 哲朗**

ゲーメストの終焉にも立ち会った弊誌の歴史の証言者の一人。アルカディアの最初の会議が実施されたのは神保町の錦華公園。>>屋外会議<<!マメ知識でした。


Amusement Journal

## 全国各地のゲームセンターで開催された

# 『大会・イベント結果』を大募集!

### 各地で盛り上がったイベント・大会の様子を全国のゲームセンターに伝えてみませんか!!

プレイヤーが中心となって企画した大会や、店舗主催の大会の開催結果を
ゲームセンター・業界関係者が購読する業界誌「アミューズメント・ジャーナル」に教えてください!
大勢のプレイヤーで賑わった大会や交流イベントは、誌面記事にてご紹介させていただきます。
自分たちで作った大会・イベントの盛況ぶりを、全国の店舗やスタッフの方にも知ってもらいませんか!

(※本誌に寄せられた大会・イベント情報は全て掲載するわけではありません。参加人数や開催内容など、誌面記事として相当するか編集部で考慮させていただいた上で掲載させていただきます)

▶掲載したい大会・イベント結果は「murakami@am-j.co.jp」まで、開催内容・当日の会場写真と共にご送付ください。
また、ご不明な点も上記まで気軽にお問い合わせください。
※誌面にて取り上げた場合、代表の方に本誌掲載号を無料で送付させていただきます。




## インカムランキング協力店募集中!!

協力店には本誌を無料で毎号送付!

アミューズメント・ジャーナル「AM業況指標」内で掲載しております「インカムランキング」のアンケートにご協力いただける店舗を募集しております。ランキング協力店には、本誌最新号を毎月無料で送付させていただきます!

お問い合せは
**株式会社アミューズメント・ジャーナル**
本　社 〒170-0005 東京都豊島区南大塚2-32-2 INSビル5F
大阪支社 〒530-0041 大阪市北区天神橋2-2-10 ワイズビル3F

本　社 03-5319-2060 担当:焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当:村上

http://www.am-j.co.jp/

Amusement Journal 4月号 好評発売中!!

# COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

## EDITOR's NOTE

●目がシパシパしてゲームが辛い昨今。ビタミンB12入り目薬で喝入れしていたのですが、市販薬は良し悪しのようで。ブルーライトカットのメガネも買ってみたのですが、あんまり効果が実感できないばかりか、やはり世の中が2絞りぐらい暗くなるので常時装着というわけにもいかず。うぐ。（杉田）

●今月は多ジャンルにわたるゲームの現役トッププレイヤーの方たちとお会いすることができました。そして、その度に感じたのは「方向性は違えど、ある一点に向かって真剣に打ち込んでいる」ということ。最近はあまりゲームをやり込めていない身としては、そのストイックさがうらやましく思えます。（なかむら）

●社内の軋轢の中、何とか石にかじりつき廃刊を免れ、本誌は隔月刊で再スタート。まだまだ厳しいAC業界です。閉店が決まったゲーセンに記念来店するのも別にいいけど、それよりも、今、まだ踏ん張っているなじみのゲーセンで遊ぶ回数を増やしてほしいものです。（懐古よりも未来を見たい霜田）

●今回ブレイブルーのムック制作に携わらせていただきました。今まではただ買うだけの立場でしたが、一つの攻略本が出来上がるまで、ライターさんの頑張りや先輩たちの苦労が身に染みて分かった気がします。今は心ゆくまで酒を飲んで、時間を気にせず寝たいです。（野中）

●え～と、いろいろと変わったり新しくなったりすることは偉い人が書いてると思うから俺は割愛。個人的にも担当タイトル的にもココ数年は格ゲーがメインだったので、環境変化でリハビリだったりが必要だが、そこは頑張らないとね……。あとモソハソ早く出ねーかな。（花粉症は治ったitakyo）

●前号の企画「ゲームが好きで何が悪い!」、幸いにして多方面より反響をいただきました。モノは何であれ熱心に何かに打ち込む人の姿は、見る者の心を捉えます。次号から本誌には大きな変革が訪れると思いますが、ハイスコア集計のようなやり込み系の記事が今後も続くことを願います。（松浦恵介）

●先日、土のグラウンドで親子サッカーに行って参りました。しかし土のグラウンドは難しい! ボールは勝手に転がっていくし、とんでもないイレギュラーするし。テクニシャン豊富な日本サッカーの原点をみた気分でありました。そして「恋☆ちえん」2巻、「かくげいぶ!」1巻絶賛発売中でございます。（松D）

●今月はさまざまな仕事に尽力しましたが、疲れはすべて『ぷよぷよ』新作の第一報記事に携わることで消☆滅ッ!! ロケテは今まさに開催中……原稿書いてる場合じゃねぇ!! というワケでロケテ店舗や通信プレイでご一緒するであろう皆さま、よろしくお願いします!（仕事場から逃走を謀るちくわ）

●今月の「サウンド調査団」ゲストはセガの光吉猛修さん! アルバムのP（通称「体の大きな人」）のツッコミに耐えつつも（写真のノリそのまんまの）終始笑いが絶えない取材でした。機会があったらぜひ光吉さんの「From Loud to Low」ボイスをライブでたん能してほしい。マジでシビれるから!（ヤエ）

●いよいよ始まったACR予選。皆さん、予選には参加していますか？ 僕はというと、先日ついにP4Uで予選を抜けて見事金切符を手に入れました！ 次はGGかBBか……久々の公式全国大会なのでお祭り気分で楽しみましょう！ 全国大会決勝の会場、パシフィコ横浜で僕と握手！（DIEちゃん）

●今月の『戦国大戦』特集は、出場主君やセガ様、店舗の皆様など、本当にたくさんの方々のおかげで実現できた企画でした。改めて厚く御礼申し上げます。特集と「大祭 第三陣」が無事に終了したので、しばらくは主君として精進します!（某DVDで見た「24時間耐久組み手」に挑戦したいシンドウ）

●水樹奈々さんのファンになって、12年。ファントムブレイカーアナザーコード攻略で、間接的にですが、お役に立てる時が来て感謝感激です。それと、先日LoVⅢのロケテに行ってきました。そしてコノハナサクヤ出ました。スクエニさん、早く新しい奈々さんVoiceのカードお願いします!（凡）


## STAFF

■発行人 浜村 弘一 ■編集人 青柳 昌行
■編集長 杉田 哲朗 ■副編集長 霜田 和人 ■デスク 伊丹 恭
■編集スタッフ 松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／中村 翔／野中 省吾
■編集協力（五十音順） age／飛鳥／ADL／アパチョイII／いちのせ／ヴォルス／ウメハラ／H.H／OYZ／げっつ☆先生／C・LAN／サトシ／紫電／仁義なき青井／すか／Zero／DIEちゃん／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／D.C.／ちくわ／鉄拳番長／とき／のどぐろ／萩原＠超ノーマナー／福士／魔法のランプ／マンモス丸谷／凡／モリカワ／よるよる
■アートディレクター 大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン 久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン 福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順） Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画家（五十音順） 蒼月しのぶ／天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／藤丸あお／幸宮チノ
■営業部 高津 利浩／堂前 秀隆／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部 水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部 酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局 木村 英紀／兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか 須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子


### 『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

### 本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

**■電話でのお問い合わせ先**
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

**■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス**
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

# NOTICE —次号予告—

to the reader

## 次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

「阿修羅への道」後半戦リポート
**戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる-**

現Ver.最強カード決定戦!
**WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012**

そのほか攻略、読み物ページもますます充実!
**ガンスリンガーストラトス、ウメハラコラム ほか**

## NEXT NUMBER 157は

**2013年4月30日（火）発売予定 予価1,180円（税込）**

### アルカディア刊行形態変更のお知らせ

この度、月刊アルカディアは2013年4月30日発売号より刊行形態が変わり、隔月化する運びとなりました。名称も「アルカディア」となり、価格は1180円となります。これまで以上に濃縮された情報を提供するとともに、様々なタイトルを楽しんでいただけますようオリジナルカードやシリアルコードといった付録も充実させていきます。

**WebSite** (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
**Blog** (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
**twitter アカウント**
http://twitter.com/arcadiamag


月刊アルカディア5月号 [No.156]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.156
第14巻 第5号 通巻第156号 平成25年3月29日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌11447-05
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3





# CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

### メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

### 郵送でのあて先

**102-8431 東京都千代田区三番町6-1**
**株式会社エンターブレイン**
**アルカディア編集部（各コーナー）係**

各コーナーへの投稿締め切り
**7月号/4月16日（火）必着**
**8月号/5月16日（水）必着**
**9月号/6月17日（月）必着**
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

# Temporary closing announcement of "Tougeki"

To all "Tougeki" fans and supporters worldwide,
The worldwide scale arcade game tournament "Tougeki" started in
2003, since then it has marked its 10th year anniversary "Tougeki 2012" which successfully held last year.
With much regrets,we announce "Tougeki" as a
large scale national competition, including the qualifications round,
will temporary suspend due to
to the extenuating circumstances. It has been a tumultuous year of the
2010s for us...
However, we will have a preparatory period for some time to fulfill the needs of our fans and for making a new re-born
"Tougeki" scene. We will also continue to
provide a number of other game events in the future and look forward
to your continuous support.
Thank you for all your energy and encouragement.

"Tougeki" executive committee

闘劇

## 闘劇を支持していただいたすべての皆様へ

2003年に開催された第一回闘劇を端緒とする、
アーケード対戦格闘ゲームを主体とした世界規模のゲーム大会 "闘劇"。

昨年開催の闘劇2012までで10年の節目を迎えたところとなりますが、
諸般の事情により、今回を持ちまして、従来の店舗予選を含めた
大規模の全国大会としての闘劇は、一旦閉幕とさせて頂くこととなりました。

激動の2010年代……。
時代のニーズに応えた、"闘劇の次幕"へ向けて、
しばらく、準備期間を設けさせて頂きたいと思います。

弊社主催のイベントは、今後も目白押しですので、
変わらぬご愛顧を賜りますよう、何卒お願い申し上げます。

闘劇実行委員会





月刊アルカディア ARCADIA No.156
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



Printed in Japan 凸版印刷


©2013 ENTERBRAIN, INC. All Rights Reserved.



雑誌 11447−05

4910114470537
01124